JOYSTICK SOLUCES

124

Giants

SOLUCE

HITMAN

SOLUCE

SUPPLÉMENT GRATUIT À JOYSTICK N° 124

SOMMAIRE

LES règles de ce concours (officieux, dois-je le rappeler) changent à partir de ce mois-ci, pour pallier aux problèmes de distribution du courrier, certains lecteurs étant avantagés par rapport à d'autres ; toute bonne réponse sera donc acceptée jusqu'au 10 du mois du numéro en cours. De plus, vous devrez répondre à une question subsidiaire, qui sera la même tous les mois : combien aurai-je de bonnes réponses à la date du 10 ?
Le plus proche de ce chiffre sera le gagnant.
Pour me répondre par mail, utilisez l'adresse casque@joystick.fr.
Le mois dernier compte deux gagnants.
Serge Sobiak et Arnault Lippmann ont en effet répondu à quelques minutes d'intervalle.
Voici la réponse pour ceux qui cherchent encore : Pour obtenir 36 en multipliant 3 chiffres, il y avait les solutions suivantes (le numéro entre parenthèses représente la somme des 3 chiffres) : 36x1x1 (38), 18x2x1 (21), 12x3x1 (16), 9x4x1 (14), 9x2x2 (13), 6x6x1 (13), 6x3x2 (11) et 3x3x4 (10). Comme l'ami ne trouve pas la réponse en regardant le numéro de la maison d'en face, c'est qu'il existait plusieurs possibilités, soit, dans notre cas, le 13. Enfin, le dernier indice précise qu'il y a une aînée, donc une seule fille plus âgée que ses deux sœurs. Il s'agit donc de 9x2x2. L'âge des sœurs est donc respectivement de 9 ans, et celui des deux jumelles de 2 ans.
Voici la nouvelle énigme (difficile) :
Voici quelques affirmations concernant X, un nombre entier entre 1 et 10 inclus.
Sachant que les dix affirmations suivantes ne sont pas toutes vraies, mais qu'elles ne sont pas toutes fausses non plus, à combien est égal X ?

1. X est égal à la somme des numéros des affirmations fausses.
2. X est inférieur au nombre d'affirmations fausses, et l'affirmation 10 est vraie.
3. Il y a exactement trois affirmations vraies, ou l'affirmation 1 est fausse, mais pas les deux.

EDITO

4. Les trois affirmations précédentes sont toutes fausses, ou l'affirmation 9 est vraie, ou les deux.
5. Ou X est impair, ou l'affirmation 7 est vraie, mais pas les deux.
6. Exactement deux des affirmations de rang impair sont fausses.
7. X est le nombre d'affirmations exactes.
8. Les affirmations de rang pair sont toutes exactes ou toutes fausses.
9. X est égal à trois fois le rang de la première affirmation exacte, ou l'affirmation 4 est fausse, ou les deux.
10. X est pair, ou l'affirmation 6 est exacte, ou les deux.
Bon courage !

Lord casque noir


3 Hitman


12 Giants


26 En détresse

28 Jeux Crack

JOYSTICK SOLUCES 124
est édité par la société HDP
au capital de 100 000 F.
Locataire-gérant : RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le Luron,
92592 Levallois-Perret, Cedex.
Téléphone : 01 41 34 87 75
Télécopie : 01 41 34 87 99

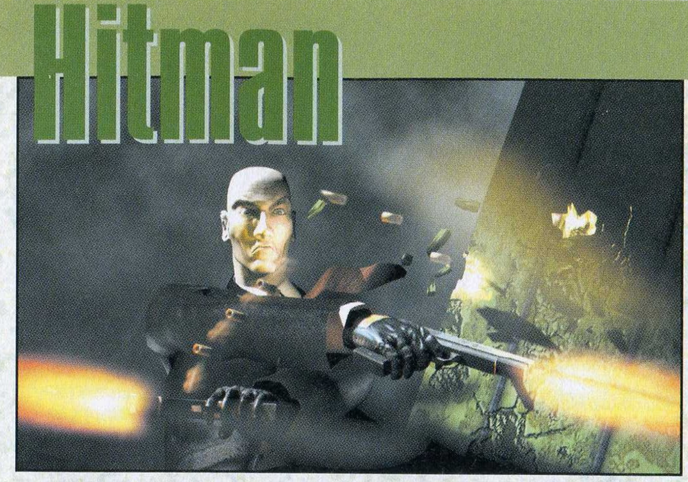
Rédaction : 124, rue Danton,
TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex
Gérante : Christine Lenoir
Directeur Délégué Adjoint :
Pascal Traineau
Principal associé :
Hachette Filipacchi Presse
Directrice de la publication :
Christine Lenoir
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps

Rédaction et Coordination :
Jérôme Darnaudet
Ont participé à ce numéro :
Gabriel Lopez, Pascal Hendrickx
Directeur artistique :
Christophe Gourdin,
2e maquettiste : Stéphane Noël
Maquette : J.Urruela
Secrétariat de rédaction :
Simone Audissou

Correction révision :
Sonia Jensen et Anne Pavan
Correction photographique :
Stéphane Leclercq
Photogravure : Compo Imprim
Imprimé par : Roto Sud
Ce supplément au numéro 124
de Joystick est une publication HDP

Hitman

Si vous avez toujours rêvé d'être un tueur à gages, vous serez comblé avec ce soft qui va vous en donner la possibilité. Hitman est un jeu qui sort un peu de l'ordinaire et qui vous donnera l'étrange sensation d'être constamment surveillé. Lorsque vous aurez assimilé cette petite parano, vous évoluerez dans un univers qui ne manque pas de piquant.

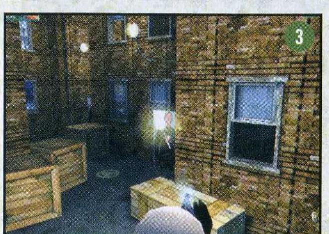


NIVEAU 01 : ENTRAÎNEMENT

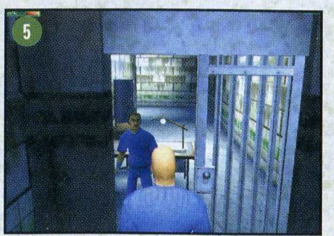
Pour commencer, avancez et enfilez le costume qui se trouve sur le banc de droite **(Photo 01)**. Prenez ensuite la porte qui se trouve en face pour vous retrouver dans une autre pièce. Prenez l'échelle placée sur la droite puis sautez sur l'autre passerelle située en face. Cette manip vous sera très utile dans un niveau proche de la fin. Sortez de la pièce et prenez l'ascenseur qui se trouve sur la droite pour vous rendre au sous-sol 3. Entrez dans la pièce de droite et entraînez-vous avec la corde à piano et les poignards **(Photo 02)**. Vous trouverez dans la pièce suivante trois pistolets que vous pourrez emprunter. Les plus performants sont le Desert Eagle et le Hardballer, de par leur précision. Essayez-les sur la cible qui se trouve plus loin, puis passez dans la pièce suivante pour essayer un Uzi et un MP 5. Le MP 5 s'avère particulièrement efficace et précis. Utilisez-le dans la zone suivante pour shooter les cibles mouvantes **(Photo 03)**. Prenez ensuite l'ascenseur pour aller au sous-sol 2. Allez tout au fond pour récupérer l'arme qui nous intéresse le plus. Le fusil de précision R93 va vous permettre de shooter à distance mais un petit entraînement s'impose **(Photo 04)**. Lorsque vous aurez bien compris le fonctionnement cette arme, prenez l'ascenseur pour arriver au sous-sol 1. Vous verrez un infirmier que vous devrez éliminer puis ensuite vous allez récupérer ses vêtements.











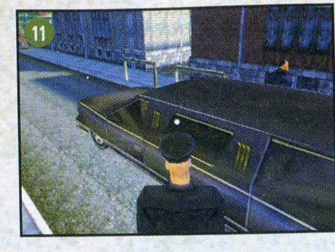


Rengainez toutes vos armes et passez la porte. Attendez que l'autre infirmier vous ouvre la porte et sortez du niveau **(Photo 05)**.

NIVEAU 02 : GUERRE DES TRIADES À KOWLOON

Cette mission consiste à éliminer le négociateur du Dragon Rouge et pour cela vous allez utiliser le fusil de snipe. Allez devant le temple rouge et prenez le monte-charge pour accéder au toit **(Photo 06)**. Une fois en haut, sortez votre fusil et placez-vous au bord du toit pour avoir une vue dégagée **(Photo 07)**. Lorsque vous verrez la deuxième voiture, tenez-vous prêt à shooter l'homme au motif rouge qui se dirige vers l'autre émissaire. Une fois que vous l'aurez éliminé, redescendez immédiatement avant que l'hélicoptère ne vienne vous canarder **(Photo 08)**.







Ne cherchez pas à descendre tous les hommes de main qui se trouvent dans le secteur et regagnez rapidement votre voiture pour passer à la mission suivante.

NIVEAU 03 : EMBUSCADE AU RESTO WANG FU

Cette fois-ci, vous allez devoir éliminer un émissaire du Lotus Bleu afin de placer les deux gangs dans la confusion la plus totale. Prenez une combinaison en kevlar et le Beretta 92 avec silencieux. Allez vers la gauche puis entrez dans la petite ruelle de droite et placez-vous derrière la poubelle qui se trouve sur la gauche (Photo 09). Lorsque la voiture arrivera devant le restaurant, tenez-vous prêt car vous allez vous occuper du chauffeur. Lorsque vous verrez le civil arriver, logez-lui une balle dans la nuque, et lorsque le chauffeur ira arroser le mur, faites de même. Prenez ses fringues, puis placez les deux corps dans la bouche d'égout afin qu'aucune sentinelle ne puisse donner l'alarme (Photo 10). Dirigez-vous tranquillement vers la voiture et sélectionnez la bombe afin de la poser (Photo 11). Attendez que le garde se trouve de l'autre côté pour être plus tranquille ; lorsque vous l'aurez posée, allez tranquillement vous mettre à l'abri pour faire sauter la voiture à distance (Photo 12). Retournez dans l'égout pour prendre les vêtements du civil que vous avez refroidi, puis allez dans l'impasse qui se trouve derrière la poubelle pour récupérer un fusil de snipe (Photo 13 et 14). Allumez ensuite tous les gardes du Lotus Bleu qui se trouvent au fond de l'avenue et regagnez rapidement votre voiture pour passer au niveau suivant.





NIVEAU 04 : MASSACRE AU RESTO CHEUNG CHAU

Vous allez devoir être rapide et précis dans cette mission pour ne pas avoir toute la police sur le dos. Votre objectif sera le chef de la police. Pour commencer, allez directement au restaurant et demandez la clé des toilettes au barman (Photo 15). Entrez dans les toilettes en utilisant la clé et ressortez par la fenêtre. Maintenant, vous allez devoir intercepter l'émissaire des dragons rouges qui arrivera à l'autre bout de la ville (Photo 16). Utilisez la corde à piano et balancez son cadavre dans l'égout qui se trouve sur la droite. Récupérez le médaillon et retournez dans le restaurant en passant par la fenêtre. Il va de soi qu'il ne faudra pas vous faire repérer par la police pendant cette manip. Lorsque vous serez dans les toilettes du restaurant, jetez le médaillon par terre puis sortez votre Beretta 92 à silencieux. Ouvrez la porte et shootez rapidement le chef de la police en prenant soin de viser la tête. Ne vous faites pas voir par les autres personnes présentes dans le restaurant. Ressortez rapidement par la fenêtre et regagnez votre voiture pour passer à la mission suivante.





NIVEAU 05 : ASSASSINAT DE LEE HONG

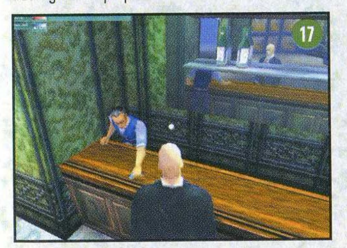
Cette mission est assez longue et vous ne devrez pas jouer les kamikazes. Ne prenez pas de kevlar car vous en trouverez à l'intérieur ; prenez simplement la corde à piano, ainsi que le Beretta à silencieux. Entrez dans l'hôtel et allez voir le Barman pour récupérer une invitation (Photo 17). Allez ensuite dans les toilettes et occupez-vous du garde sans vous faire repérer (Photo 18). Cachez son cadavre dans les

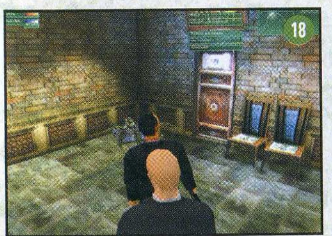






toilettes de droite puis récupérez ses vêtements ainsi que son arme. Allez dans le quartier des gardes et visitez la petite pièce du fond pour récupérer un kevlar **(Photo 19)**. Revenez sur vos pas et prenez la première porte sur la gauche, puis avancez jusqu'à ce que vous sortiez à l'extérieur. Vous allez voir deux gardes qui patrouillent dans la cour.

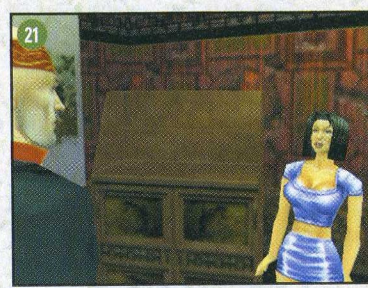






Occupez-vous de celui placé au fond et piquez-lui ses vêtements pour entrer dans le bâtiment. En principe, avec l'invitation à la main, vous devriez passer près du garde posté près du coffre sans aucun problème **(Photo 20)**. Si toutefois, cela ne fonctionne pas, passez le plus loin possible de lui afin qu'il ne vous interpelle pas. Allez voir la vieille femme pour lui parler, puis suivez la jeune prostituée dans sa chambre pour lui parler **(Photo 21)**. Lorsque la discussion sera terminée, suivez-la pour prendre l'échelle qui se trouve près du garde que vous avez refroidi **(Photo 22)**. Suivez-la jusqu'à la grille, et parlez-lui une dernière fois afin qu'elle vous remette la combinaison du coffre. Maintenant, vous allez entrer dans les cuisines et descendre au sous-sol pour libérer un Américain **(Photo 23 et 24)**. Vous ne pouvez pas vous tromper sur l'endroit où il se trouve car un garde est placé devant la porte en permanence. Tirez-lui une balle dans la nuque avec votre silencieux puis emportez-le rapidement dans la cellule. Libérez le prisonnier afin qu'il vous dise où se trouve le coffre. L'emplacement est aléatoire, aussi je vous conseille de bien retenir l'endroit où il se trouve. Si le coffre est placé dans la salle des gardes, occupez-vous d'abord de la sentinelle, puis du garde qui se trouve dans le coin de la pièce, et enfin de celui qui garde le coffre en lui logeant une balle dans la nuque. Allez voir





l'apothicaire pour lui remettre la statue. Vous le trouverez dans une petite pièce juste à côté du restaurant **(Photo 25)**. Ce dernier vous remettra une petite fiole de poison, que vous pourrez utiliser sur un bol qui se trouve dans les cuisines. Sortez de la boutique de l'apothicaire rapidement et allez dans les toilettes pour récupérer un déguisement de serveur. Rendez-vous dans la cuisine et approchez-vous du cuisinier afin qu'il vous dise d'aller servir la table du garde du corps de Lee Hong. Versez le poison dans la soupe et allez jusqu'à la table. Il est possible que ce soit Lee Hong en personne qui s'y trouve. Dans ce cas, attendez qu'il n'y ait personne et rasez-le de près. Maintenant, vous allez retourner dans les sous-sols pour entrer dans le repaire de Lee Hong. Afin de ne pas tourner en rond, regardez régulièrement la carte pour traverser le dédale. Lorsque vous arriverez à



SOLUCE HITMAN

l'ascenseur qui se trouve au fond de la carte, allez au sous-sol 2 puis traversez la petite zone et prenez l'ascenseur placé au bout pour pénétrer dans le repaire de Lee Hong, que vous trouverez dans son bureau à l'étage. Lorsque vous l'aurez éliminé, il ne vous restera plus qu'à utiliser le monte-charge qui se trouve à gauche de l'ascenseur et à prendre le bateau pour passer à la mission suivante **(Photo 26)**.

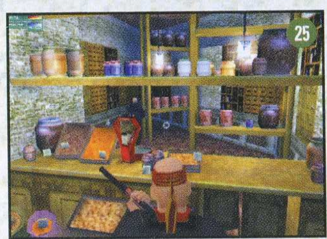


NIVEAU 06 : À LA QUÊTE DE LA TRIBU U'WA

Cette mission donne un peu dans l'humanitaire mais je vous conseille de prendre le M60 avec quelques munitions. Un détail important : vous allez récupérer un fusil de snipe dans cette mission ; gardez-le jusqu'à la fin et conservez des munitions car vous l'aurez pour la mission suivante. Vous devez rapporter une statuette qui a été dérobée dans un village voisin et délivrer un prisonnier. Pour commencer, vous allez vous procurer un uniforme ennemi. De votre point de départ, allez rapidement vers la gauche pour trouver une patrouille. Débrouillez-vous comme vous voulez pour récupérer un uniforme ennemi. N'allez pas maintenant sur le secteur où l'avion s'est crashé mais plutôt vers le pont où un indigène est retenu prisonnier. Montez dans le mirador puis égorgez le garde. Retournez-vous et dégommez les gardes qui se trouvent en bas avec le M60 **(Photo 27)**. Lorsque ce sera plus calme, prenez le snipe et alignez les soldats qui gardent le prisonnier **(Photo 28)**. Lorsque vous aurez tout nettoyé, allez sur le site où se trouve l'avion et utilisez le snipe pour éliminer toute présence ennemie aux abords de l'épave. Approchez-vous ensuite de la porte latérale de l'avion pour récupérer la statue qui se trouve au sol **(Photo 29)**. Longez maintenant la rivière jusqu'au village ; lorsque vous y serez, sortez la statue et allez voir le chef **(Photo 30)**.





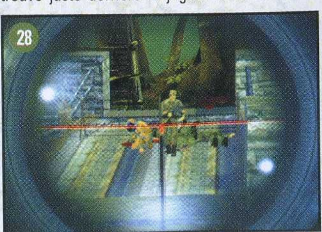






NIVEAU 07 : LE DIEU DE LA JUNGLE

Comme vous avez gardé les fringues de la mission précédente, vous ne vous ferez pas repérer par les soldats. Ne vous servez pas de votre snipe et allez vers le fond de la carte, où vous pourrez voir un jaguar à côté d'une grosse tâche rouge **(Photo 31 et 32)**. L'entrée secrète se trouve juste derrière le jaguar mais en aucun cas vous ne devez tuer ce dernier. Afin d'éviter qu'il ne se jette sur vous, traînez le cadavre d'un soldat sur la tâche rouge pour faire diversion **(Photo 33)**.

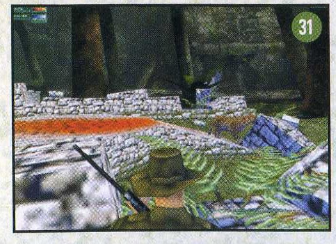




NIVEAU 08 : UN PETIT BONJOUR À UN AMI

Vous pouvez agir de différentes manières dans cette mission. Vous pouvez très bien vous faire plaisir en utilisant le snipe pour faire des cartons ou alors essayer d'opérer le plus discrètement possible sans faire trop de vagues, à vous de voir.
Cette fois-ci, vous ne pouvez pas avancer avec votre snipe sans vous faire repérer. Allez vers la droite en prenant soin de longer la falaise sans vous faire repérer par les gardes. Faites vraiment gaffe car ces derniers sont redoutables. Lorsque vous arriverez tout au bout, vous verrez trois miradors en enfilade. Snippez les deux









premiers gardes qui se trouvent dedans, puis s'il vous reste des munitions, essayez de shooter tous les gardes que vous verrez dans les miradors. Entrez dans la base par l'entrée principale, puis montez tout de suite dans le mirador placé sur la gauche pour récupérer des munitions de snipe. Redescendez, puis allez dans le deuxième mirador qui se trouve sur la gauche pour mettre la main sur un autre fusil **(Photo 34 et 35)**. Maintenant que vous êtes en possession d'une quarantaine de munitions pour votre snipe, faites-vous plaisir et shootez tout ce qui se trouvera dans votre périmètre. Lorsque vous n'aurez plus personne dans votre ligne de mire, descendez et allez à droite pour entrer dans la première tente située derrière le porche **(Photo 36)**. Vous trouverez un Beretta avec son silencieux et de nombreuses munitions. S'il vous reste des balles de snipe, continuez à éliminer les gardes qui se trouvent dans les miradors mais ne tirez pas sur les soldats à l'intérieur de la maison. Lorsque vous aurez fait un peu de ménage, entrez dans la maison et occupez-vous des soldats qui se trouvent à l'intérieur. Soyez le plus discret possible et utilisez votre couteau ainsi que le Beretta pour ne pas alerter les soldats présents dehors. Une fois que vous aurez éliminé tous les soldats en faction dans la maison, allez voir Pablo qui se trouve au premier étage **(Photo 37)**. Si vous avez vu « Scarface », vous aurez l'impression de rejouer la scène de fin. Pablo est assez coriace et je vous conseille d'avoir le M60 pour le dégommer. Si vous n'avez pas cette arme, vous la trouverez dans le hangar où se trouve l'avion, juste à côté de la maison. Lorsque vous l'aurez refroidi, prenez la bombe qui se trouve sur son bureau puis allez vers le laboratoire. Passez par l'entrée qui se trouve sur la droite et éliminez rapidement les trois soldats qui sont en faction dans les escaliers. Il vous sera difficile d'opérer discrètement dans cette phase de l'opération ; aussi, n'hésitez pas à utiliser les grands moyens pour vous débarrasser des trouble-fêtes. Entrez dans le labo puis allez vers les caisses pour poser votre bombe **(Photo 38)**. Maintenant, ressortez et allez vers le hangar. Débarrassez-vous des gardes











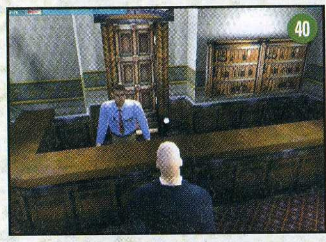


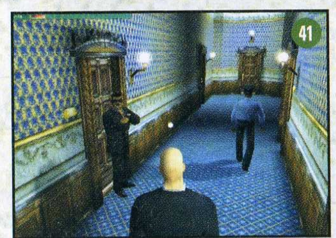


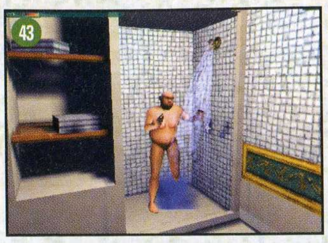
qui se trouvent près de l'avion puis faites sauter le labo avec la télécommande **(Photo 39)**. Il ne vous restera plus qu'à vous enfuir avec l'avion pour passer à la mission suivante.

NIVEAU 09 : THALASSOTHÉRAPIE HONGROISE

Cette mission est assez marrante et il vous faudra agir le plus discrètement possible. Pour commencer, vous ne devrez prendre que la corde à piano, sinon vous ne pourrez pas passer les portiques de l'entrée. Une fois dans le hall, allez à la réception pour collecter quelques informations **(Photo 40)**. Vous apprenez que la personne que vous recherchez se trouve à la chambre 202. Prenez les escaliers et allez sur la droite pour trouver la chambre en question. Lorsque vous arriverez devant celle-ci, vous verrez un garde du corps devant la porte qui vous empêchera d'entrer **(Photo 41)**. Suivez un groom et lorsqu'il entrera dans une chambre, attendez que la porte se referme pour lui subtiliser son passe. Allez dans la chambre 201, puis sur le balcon pour voir ce qui se passe. Attendez qu'un autre garde du corps se pointe, puis lorsqu'il entrera dans la chambre, sautez sur le balcon et allez vite utiliser votre corde à piano sur ce dernier **(Photo 42)**. Récupérez ensuite tous les objets qui se trouvent sur la table puis débarrassez-vous du garde devant la porte et déplacez-le à l'intérieur de la chambre. Soyez très prudent car cette manip peut s'avérer particulièrement risquée. Si la manip fonctionne, placez l'écriteau « Ne pas déranger » sur la porte afin que les grooms n'entrent pas dans la chambre. Prenez maintenant le Lüger sur la table et entrez dans la salle de bain pour vous occuper de Franz Fuchs **(Photo 43)**. Prenez la valise explosive mais celle-ci est vide et les indices que vous avez trouvés sur la table vous incitent à penser que la bombe est placée dans le cabinet du dentiste. Allez sur le toit de l'immeuble, puis dirigez-vous à droite du dôme pour passer par le fenêtre du cabinet et débarrassez-vous discrètement des deux gardes du corps qui sont en faction dans le périmètre. Allez devant la salle des rayons X pour récupérer la bombe mais malheureusement, la porte est fermée **(Photo 44)**. Laissez votre valise devant la porte puis demandez à la secrétaire où se trouve Herr Fuchs. Vous le trouverez soit au restaurant, soit au sauna. Le mieux sera d'éliminer ce dernier dans le sauna en tournant la manette qui se trouve sur la gauche



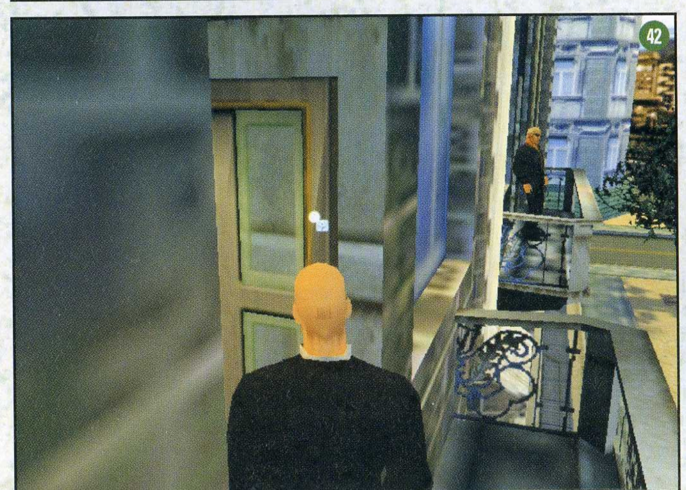


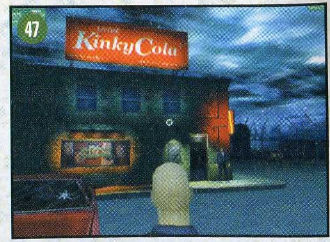


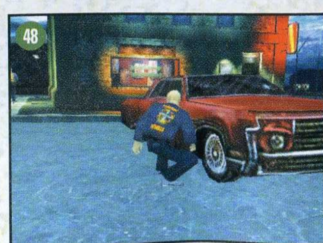


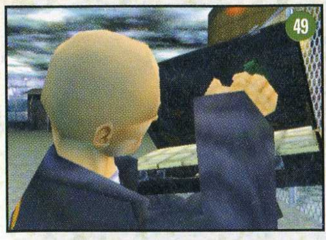











49


50


51


52



(Photo 45). Lorsque ce dernier sera HS, prenez la clé qu'il a sur lui, puis remontez récupérer la bombe. Placez ensuite la bombe dans la valise afin de ne pas vous faire remarquer mais évitez de passer entre les portiques. Prenez ensuite les escaliers de secours pour entrer dans la cuisine, puis passez par les portes donnant sur la petite cour pour passer au niveau suivant.

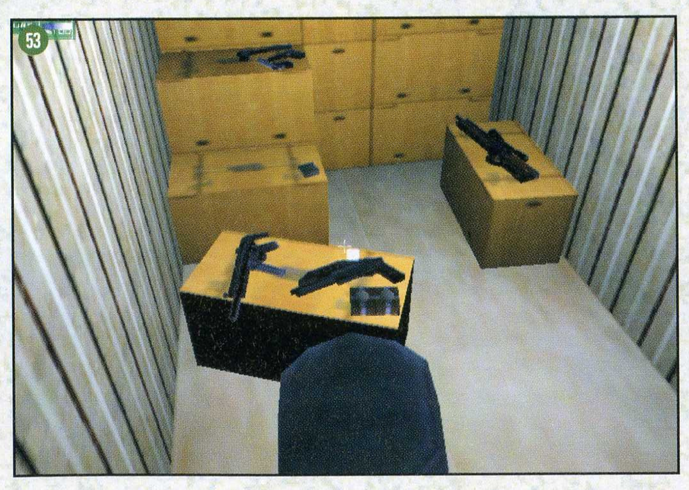
NIVEAU 10 : AU PARADIS DES TRAFIQUANTS D'ARMES

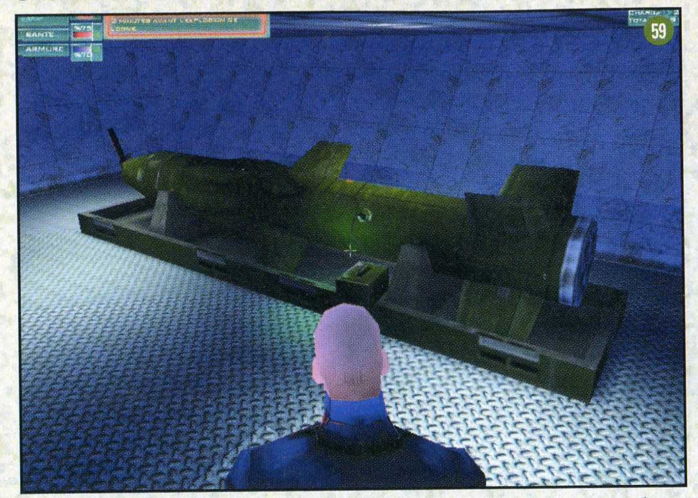
Pour commencer, vous allez traîner sur les quais afin de trouver un membre d'une bande que vous allez dépouiller afin de récupérer sa tenue (Photo 46). Allez, ensuite au bar et entrez à l'intérieur pour parler au barman (Photo 47). Il vous proposera de retrouver la danseuse dans sa loge. Parlez à la danseuse pour qu'elle s'occupe de l'homme qui se trouve à l'entrée, ce qui vous permettra d'avoir le temps de poser l'émetteur sur la voiture sans vous faire repérer (Photo 48). Lorsque ce dernier reviendra, il prendra la voiture avec un complice, ce qui vous permettra de le suivre à la trace. La voiture s'arrêtera près d'un entrepôt mais malheureusement, vous ne pourrez pas y accéder. Pour défoncer la porte, vous allez changer l'aiguillage qui se trouve sur le quai. Lorsque vous arriverez à proximité du hangar, vous devrez faire très attention aux dobermans qui se trouvent autour. L'emplacement de l'entrepôt est aléatoire, à vous de repérer les aiguillages pour forcer la bonne porte. Lorsque vous arriverez dans l'entrepôt, vous devrez éliminer tous les gardes afin de récupérer la mallette (Photo 49). Récupérez l'émetteur GPS afin de le placer dans la mallette. Attendez que la limousine de Ivan Zilvanovitch arrive afin de lui remettre la mallette à l'intérieur de l'entrepôt (Photo 50). Vous passerez automatiquement au niveau suivant lorsque ce dernier s'enfuira avec la mallette.

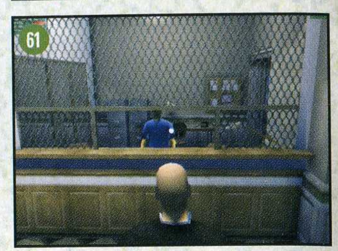

54

NIVEAU 11 : PLUTONIUM EN FOLIE

Vous devrez être particulièrement discret dans cette mission pour éviter que « Boris » ne prenne la fuite. Si jamais c'est le cas, votre dernière chance sera d'avoir piégé sa voiture avant qu'il ne puisse la prendre pour s'enfuir.
Prenez l'échelle puis avancez doucement vers le garde qui se trouve près du hangar pour


53

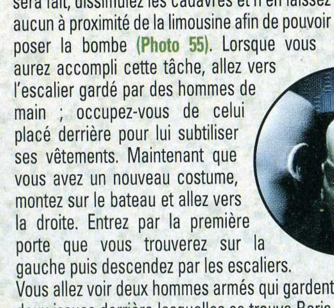






l'éliminer sans faire de vagues. Amenez-le derrière et prenez-lui ses fringues ainsi que son arme. Maintenant que vous êtes déguisé, allez vers la grille ; pour franchir celle-ci, vous devrez vous placer derrière une sentinelle afin de passer sans problème (Photo 51). Maintenant que vous connaissez l'astuce pour passer les grilles, vous devez aller tout au bout des quais pour récupérer des armes et une bombe (Photo 52 et 53). La chose qui nous intéresse le plus, c'est la bombe. Prenez-la, ainsi que le snipe : vous allez utiliser pour passer les deux portes par lesquelles vous êtes arrivé. Soyez précis et rapide afin qu'aucun garde n'ait le temps de prévenir Boris. Ne négligez pas les tireurs qui sont postés sur les toits si vous ne voulez pas vous faire tirer comme un lapin. Allez ensuite près de la voiture de Boris pour observer les patrouilles des gardes (Photo 54). Vous devrez éliminer les cinq gardes présents dans le périmètre. Lorsque ce sera fait, dissimulez les cadavres et n'en laissez aucun à proximité de la limousine afin de pouvoir poser la bombe (Photo 55). Lorsque vous aurez accompli cette tâche, allez vers l'escalier gardé par des hommes de main ; occupez-vous de celui placé derrière pour lui subtiliser ses vêtements. Maintenant que vous avez un nouveau costume, montez sur le bateau et allez vers la droite. Entrez par la première porte que vous trouverez sur la gauche puis descendez par les escaliers. Vous allez voir deux hommes armés qui gardent deux issues derrière lesquelles se trouve Boris. Passez votre chemin et descendez encore un étage. Dès que vous verrez un garde patrouiller tout seul, éliminez-le pour déclencher la fuite de Boris (Photo 56). Lorsque ce dernier montera dans la limousine, il n'en restera pas grand-chose (Photo 57 et 58). Maintenant, il ne vous reste plus que trois minutes pour trouver la bombe et la désamorcer. Vous mettrez la main dessus dans la salle des machines juste en dessous, mais prenez garde aux mécaniciens qui ne vont pas vous faciliter la tâche (Photo 59). Lorsque vous aurez terminé, vous pourrez prendre la mitrailleuse qui se trouve derrière mais celle-ci vous empêche de courir. Montez dans le poste de pilotage et débarrassez-vous du capitaine. Il ne vous reste plus qu'à prendre les commandes du navire pour passer à la mission suivante (Photo 60).







NIVEAU 12 : PRIS AU PIÈGE

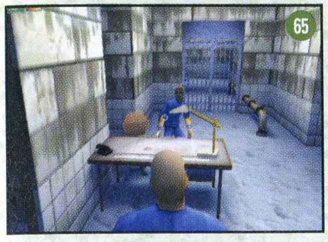
Cette mission est un peu stressante car vous allez vous retrouver dans un asile de fous. Votre objectif sera d'éliminer le Dr Odon Kovacs mais













à vrai dire, il n'est pas utile de l'éliminer. Allez dans l'entrée et parlez au médecin de garde afin qu'il vous fasse entrer **(Photo 61)**. Vous venez en réalité de tomber dans un piège. Lorsque vous serez dans le hall, prenez tout de suite la grande porte sur la droite puis montez dans le labo qui se trouve tout en haut pour récupérer un Uzi. Redescendez dans le hall et prenez un des deux escaliers pour aller dans la grande salle d'opération. Liquidez les deux infirmiers et endossez un de leurs uniformes en prenant soin de cacher leur cadavre dans une des cellules **(Photo 62)**. Maintenant que vous avez un nouvel uniforme, rengainez votre arme et allez dans le bureau du Dr Kovacs qui se trouve au même étage, juste à côté **(Photo 63)**. Ne lui parlez pas et prenez la clé accrochée au mur car elle vous permettra d'ouvrir toutes les portes de l'établissement. Maintenant, vous devez aller dans la salle de télévision. Regardez bien le plan afin de ne pas trop tourner en rond. Lorsque vous arriverez à destination, vous retrouverez une vieille connaissance qui a quelques soucis **(Photo 64)**. Allez dans le bureau qui se trouve derrière pour récupérer une seringue afin de lui administrer le sérum. Lorsqu'il aura retrouvé ses esprits, suivez-le pour qu'il vous aide à trouver le passage secret qui vous permettra d'accéder au niveau suivant.

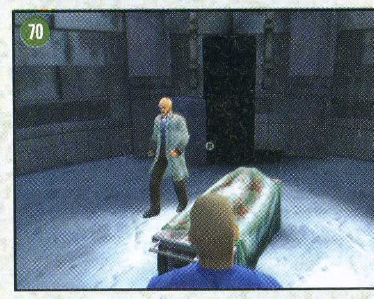


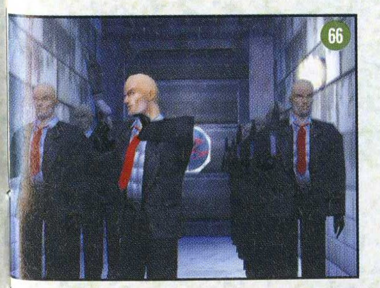
NIVEAU 13 : VOUS AVEZ UN FRÈRE

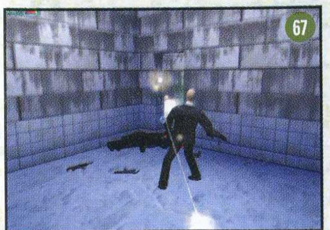
Cette fois-ci, vous allez avoir pas mal de boulot. Pour commencer, éliminez le garde qui se trouve devant la grille **(Photo 65)**. Inutile de prendre les armes qui se trouvent dans le casier. Passez la deuxième grille puis allez tout de suite à droite. Une jolie scène cinématique va vous montrer l'ampleur de la tâche qui vous attend **(Photo 66)**. Vous allez devoir rapidement mettre la main sur la mitrailleuse qui se trouve dans une petite pièce que vous trouverez en allant toujours sur la droite. Lorsque vous aurez mis la main dessus, pour qu'elle soit toujours prête à l'emploi, appuyez une première fois pour la mettre en route puis une seconde pour lâcher la purée. Maintenant, attendez qu'un des clones entre dans la pièce pour le pulvériser, puis sortez tout de suite après et allez à gauche pour vous poster dans la petite pièce vide avec ses deux entrées. Placez-vous dans le recoin et attendez tranquillement le passage des clones pour les refroidir les uns après les autres **(Photo 67)**. Lorsqu'il n'y aura plus de clones, prenez en un que vous allez traîner jusqu'au sas par lequel ils sont arrivés. Tirez le cadavre à l'intérieur et montez sans le lâcher sur l'emplacement qui se trouve au centre **(Photo 68 et 69)**. Vous pouvez désormais passer la porte pour entrer dans le laboratoire de votre créateur **(Photo 70)**. Deux possibilités s'offrent à vous maintenant et je vous laisse le soin de les découvrir...

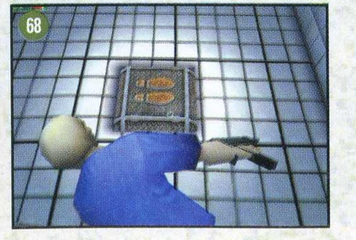
Capt'ain Ta Race



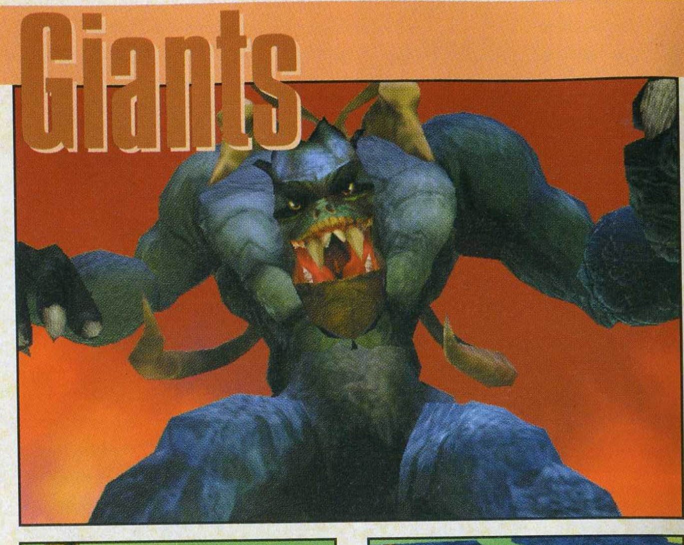








Giants



Voilà un bon petit jeu qui ne mange pas de pain et qui a le mérite d'être super marrant. Vous aurez le loisir d'incarner plusieurs personnages avec des caractéristiques très différentes à chaque fois. Voici donc une petite aide de jeu pour ceux qui éprouveraient quelques difficultés à finir certain niveaux.

CHAPITRE 01 : IL FAUT SAUVER TEL

UN GARÇON NOMMÉ TIMMY

Vous allez voler au secours d'un petit être nommé Timmy, et vous devrez vous débarrasser par la même occasion des vilaines bestioles qui veulent le bouffer. Allez vers le village et traversez-le en restant sur vos gardes car vous allez faire la connaissance des Lacéreurs, qui ne sont pas très commodes **(Photo 01)**. Lorsque vous les éliminez, des boules d'énergie apparaissent, qui vous permettent de vous régénérer lorsque vous passerez dessus **(Photo 02)**. Traversez ensuite les deux ponts et lorsque vous serez sur le deuxième, activez votre viseur pour shooter les Lacéreurs à distance **(Photo 03)**. Approchez-vous ensuite de Timmy pour passer à la suite.

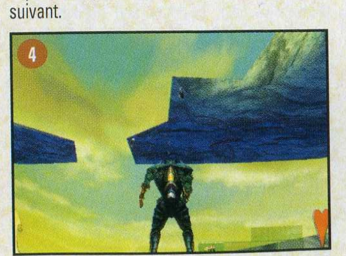
LES MANNEQUINS SMARTIES

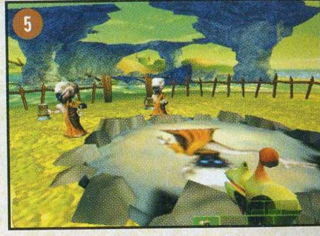
Maintenant que vous avez un jet-pack, vous allez devoir voler au secours des amis de Timmy suspendus à une falaise. La manip consiste à les récupérer pour les emmener juste à côté, dans un petit enclos. Vous devrez être assez rapide et précis, mais surtout ne pas tomber dans l'eau car les piranhas ne vous feront pas de cadeaux. Dirigez-vous vers la grande falaise où sont accrochés les Smarties, et en faisant très attention, placez-vous sous un de ceux qui sont accrochés, puis utilisez votre jet-pack pour le récupérer en fonçant droit sur l'objectif **(Photo 04)**. Une fois que vous en avez récupéré un, amenez-le rapidement dans l'enclos qui se trouve juste à côté **(Photo 05)**. Afin d'être plus précis dans le sauvetage des Smarties, je vous conseille de changer de vue. Répétez l'opération quatre fois pour passer au niveau suivant.











TEL EN BIEN MAUVAISE POSTURE

Tel est accroché à son vaisseau qui se trouve au bord d'une falaise. Vous devez lui porter secours mais avant de l'atteindre, il va falloir en découdre avec un paquet de Lacéreurs qui traînent dans le périmètre **(Photo 06)**. Vous disposez d'une nouvelle arme beaucoup plus efficace que votre pistolet de base, mais les munitions ne seront pas illimitées. N'avancez pas trop vite et utilisez votre viseur pour shooter les Lacéreurs à distance afin de les éliminer un par un. Lorsque vous arriverez au niveau du pont cassé, shootez les deux Lacéreurs qui se trouvent de l'autre côté en prenant soin d'esquiver leur tirs **(Photo 07)**. Récupérez les munitions qui se trouvent dans les ruines juste derrière, puis allumez les Lacéreurs qui







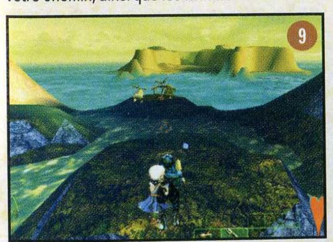
sont postés tout en haut sur la gauche. Lorsque vous aurez fait le ménage, dirigez-vous vers la fumée pour récupérer votre pote.

LE NID DES LACÉREURS

Redescendez et allez sur la gauche pour passer dans le canyon. Prenez l'habitude d'utiliser votre viseur pour shooter les créatures afin d'éviter les corps à corps **(Photo 08)**. Lorsque vous aurez traversé le canyon, utilisez votre jet-pack pour survoler les îlots **(Photo 09)**. Allez ensuite dans l'îlot qui se trouve au fond pour trouver la trappe.

VERS L'ÎLE DE SORCHA !

Vous allez tomber sur de nouvelles bestioles appelées Vermines, qu'il est préférable d'éliminer rapidement si vous ne voulez pas être harcelé **(Photo 10)**. Avancez en prenant soin d'éliminer tous les Lacéreurs qui se trouveront sur votre chemin, ainsi que les Marines. Avancez en





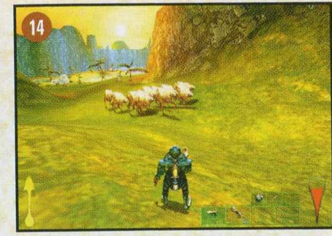


vous dirigeant sur la droite, pour trouver une petite boutique dans laquelle vous pourrez vous ravitailler **(Photo 11)**. Continuez votre chemin jusqu'au petit village où vous trouverez l'entrée du puits **(Photo 12)**.

CHAPITRE 02 : J'AI FAIM !

À BOUFFER !

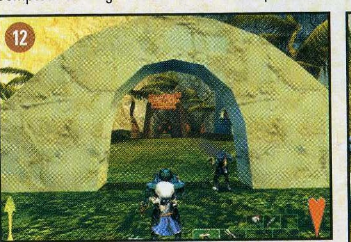
Vous allez devoir ramener une vingtaine de steaks au père de Timmy qui a une faim de loup **(Photo 13)**. En regardant votre carte, vous pourrez situer le troupeau de Vimp qui gambade sur l'île **(Photo 14)**. Avant de commencer à faire vos courses, prenez garde aux Lacéreurs qui sont dans le secteur afin qu'il ne vous causent pas trop de soucis, puis commencez la chasse. Vous avez un petit compteur sur la gauche de votre écran qui vous



indique le nombre de steaks que vous possédez. Lorsque vous en aurez vingt, retournez voir le père de Timmy.

MA FEMME !

Comme la femme du père de Timmy a été enlevée, vous allez devoir la délivrer. Cette fois-ci, vous aurez un buisson dans lequel vous pourrez vous cacher, mais ce dernier utilise l'énergie de votre jet-pack, donc regardez bien votre jauge lorsque vous l'utiliserez **(Photo 15)**. Retraversez le village en éliminant le Marines et le Lacéreur, puis occupez-vous du sniper qui se trouve dans la tourelle près du magasin. Détruisez ensuite la caserne afin que les Lacéreurs ne puissent revenir sans cesse. Vous devrez aussi détruire la tourelle placée tout au fond, sinon vous risquez de prendre un missile à chaque fois que vous utiliserez votre





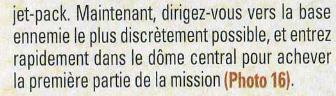




jet-pack. Maintenant, dirigez-vous vers la base ennemie le plus discrètement possible, et entrez rapidement dans le dôme central pour achever la première partie de la mission (Photo 16).

QU'IL EST LONG, LE CHEMIN

Ressortez du dôme en utilisant le camouflage et en vous dirigeant vers la droite (Photo 17). Ne cherchez pas à vous coltiner tous les ennemis qui se trouvent dans cette base et fuyez le plus rapidement possible. Lorsque vous arriverez presque à destination, ne vous faites pas avoir par le Lacéreur qui se trouve au bord de la falaise (Photo 18).



LE HAUT VILLAGE

À présent, vous devez retourner au front et éliminer toutes les casernes. Commencez par vous poster sur les hauteurs et shootez les casernes à distance (Photo 19). Commencez par les deux qui sont isolées, et dès qu'un troupeau fonce sur vous, revenez au premier village pour vous en occuper tranquillement. Une fois que vous aurez détruit les deux premières casernes qui se trouvent sur la droite, procédez de la même manière pour les trois dernières placées sur la gauche (Photo 20). Lorsque vous vous occuperez de la dernière, tirez sans discontinuer car lorsqu'elle sera détruite, vous passerez automatiquement au niveau suivant, même si vous avez plein d'ennemis autour de vous.

GRAND-PÈRE BORJOYZEE

Repérez le grand-père de Timmy sur la carte pour le retrouver dans son village (Photo 21). Vous n'aurez pas beaucoup d'ennemis à éliminer pour le retrouver.

CHAPITRE 03 : LA PRISON JODAS V.



REG EN BIEN MAUVAISE POSTURE

Vous avez encore un pote à secourir. Commencez par éliminer les deux Marines qui se trouvent près de la boutique, pour récupérer un bouclier à l'intérieur de celle-ci (Photo 22). Localisez la créature sur laquelle est votre pote à l'aide de votre carte, puis éliminez-la rapidement pour récupérer ce dernier. Allez droit au but sans chercher à éliminer tous les Lacéreurs qui se trouvent au milieu de la carte.

BORJOYZEE ATTEND

Maintenant que vous êtes au complet , vous devez retrouver Borjoyzee qui vous attend à l'autre bout de l'île. Faites très attention lorsque vous traverserez les canyons car vous rencontrerez pas mal de Lacéreurs (Photo 23). Faites le plein lorsque vous arriverez à la boutique mais prenez garde de ne pas vous faire trop allumer par les Lacéreurs postés à proximité de celle-ci. Une fois que vous aurez fait le ménage, allez retrouver le vieux qui vous attend juste à côté.

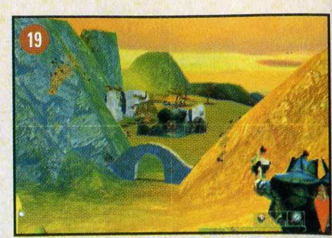
LES CASERNES DES GARDES MARINES

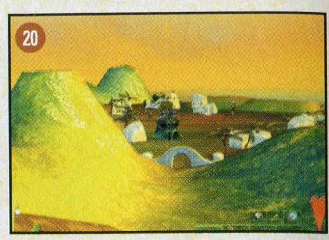
Cette fois-ci, vous allez devoir faire le ménage et nettoyer toute la carte. Commencez par la caserne qui se trouve derrière la boutique, détruisez-la rapidement, puis repliez-vous tout de suite pour vous régénérer (Photo 24). La meilleure solution pour ne pas vous faire


16


17

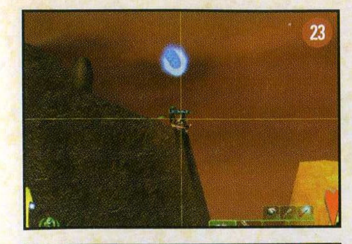

18

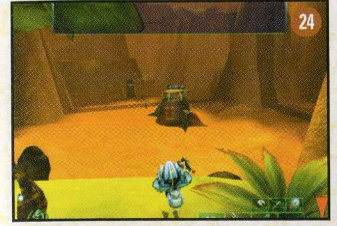

19


20


21


22







allumer est de vous poster sur les hauteurs et d'activer votre bouclier. Il ne vous restera plus ensuite qu'à éliminer tous les soldats qui restent encore en vie.

LES PATROUILLES SONAK

Dans cette mission, vous devez éliminer trois patrouilles Sonak qui se trouvent sur l'île. Essayez toujours de les prendre à revers, de manière à esquiver les attaques des mastodontes. Il ne vous restera plus qu'à repérer les Marines qui traînent sur la carte, et à leur faire une tête pour passer à la mission suivante.

À L'ASSAUT DES LANCEURS !

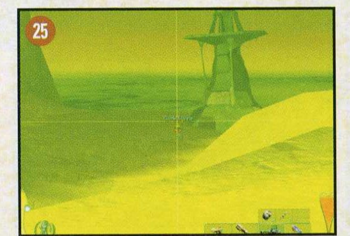
Passez le pont, allez sur la droite discrètement et snipez le Marine qui se trouve près de la boutique (Photo 25). Cette manip est nécessaire car vous aurez besoin de vous régénérer si vous prenez des mauvais coups. Maintenant, vous allez vous occuper des deux patrouilles qui se trouvent dans la plaine. Essayez autant que faire se peut de rester groupés dans la plaine si vous voulez vous en défaire rapidement. Vous allez ensuite vous attaquer au village qui se trouve en hauteur. Commencez par détruire la caserne afin d'anéantir rapidement les Marines (Photo 26). Lorsque vous aurez fait le ménage, détruisez les trois lanceurs pour passer à la mission suivante (Photo 27).

L'ASCENSEUR VERS JODAS V.

Vous n'aurez pas grand-chose à faire dans cette partie, si ce n'est éliminer les trois Marines afin de prendre l'ascenseur (Photo 28).

LA PRISON JODAS V.

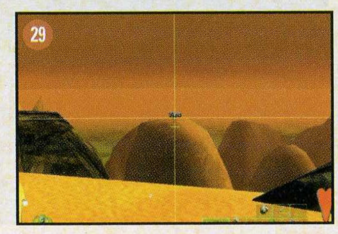
Cette fois-ci, c'est un peu plus compliqué. Pour commencer, restez sur les hauteurs et éliminez toutes les Verms que vous verrez avant de descendre affronter les Marines (Photo 29). Sachez que vous pourrez toujours vous régénérer en revenant à la boutique.

















Lorsque vous serez en bas du canyon, allez vers la droite en prenant soin d'éliminer tous les Vimps qui traînent. Lorsque vous arriverez près de la prison, vous devrez être très prudent car les deux tourelles qui se trouvent devant ne vous feront aucun cadeau. Faites bien le ménage autour de la prison, puis retournez chercher la bombe **(Photo 30)**. Posez-la devant la porte et tirez-vous rapidement pour ne pas être dispersés dans les airs **(Photo 31)**.

CHAPITRE 4 : OÙ EST TIMMY ?

LA PLACE DES TORTURES

Borjoyzee va vous donner une nouvelle arme assez dévastatrice qui vous sera utile pour détruire les casernes. Pour commencer, allez sur la droite pour atomiser les deux casernes, ainsi que leurs occupants **(Photo 32)**. Détruisez la tourelle qui se trouve derrière, puis allez à la boutique pour récupérer le pistolet de réparation qui vous permettra de réparer vos camarades **(Photo 33)**. Montez ensuite sur la crête et détruisez rapidement les deux casernes de Marines **(Photo 34)**. Redescendez et placez-vous dans le canyon pour les attendre tranquillement. Avancez doucement et shootez de très loin les deux casernes, puis reculez pour affronter les Lacéreurs qui ne tarderont pas à venir vous voir. Lorsque vous aurez éliminé les trois casernes, détruisez les tourelles qui se trouvent sur les sommets afin de ne pas vous faire shooter lorsque vous utiliserez votre jetpack. Continuez à faire le ménage jusqu'à ce que vous arriviez devant les Raiks qui sont redoutables. Heureusement pour vous, il n'y en a que deux. Shootez-en une de loin et ne la lâchez pas. Elles utilisent des sorts redoutables qui risquent fort de vous déplaire **(Photo 35)**. Lorsque vous les aurez éliminés, allumez les snipers qui se trouvent dans les tours, puis allez à la boutique pour récupérer une bombe, que vous allez poser sur la porte qui est au fond.











DES BÉBÉS !

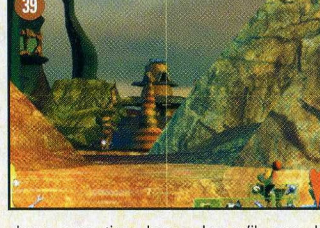
Bon, maintenant, vous allez devoir vous charger des deux bébés qui s'amusent dans l'arène. Pour vous en débarrasser, vous devez tirez sur la partie verte de leurs abdomens **(Photo 36)**. S'il vous reste des munitions de gros calibre, l'affaire ne devrait pas prendre plus d'une minute, montre en main.



GORDON ET BENNETT EN BIEN MAUVAISE POSTURE

Commencez par aller à la boutique pour améliorer votre jet-pack, puis rejoignez l'île la plus proche. Lorsque vous arriverez sur ce nouveau continent, allumez le Marine qui se trouve dans la tour, puis occupez-vous des casernes et Lacéreurs **(Photo 37)**. Détruisez tous les bâtiments ennemis que vous trouverez sur votre route, et avant d'accoster sur la dernière île, faites le maximum de dégâts **(Photo 38)**. Lorsque vous arriverez sur l'île, allez à la boutique pour faire le plein, et prenez le pistolet de réparation car vous allez en avoir besoin. Allez sur la gauche en longeant la rive, puis lorsque vous verrez la grosse caserne sur la droite, dépêchez-vous de la détruire en prenant soin de regarder sur la gauche de temps en temps pour vous occuper des Marines qui arriveront **(Photo 39)**. Si vous devez recommencer la partie, pensez à poser quelques mines dans le secteur pour être plus tranquille.





Prenez garde aux tourelles qui sont placées à proximité du palais, puis utilisez votre jet-pack pour entrer à l'intérieur du palais **(Photo 40)**.



CHAPITRE 5 : LA BATAILLE

LE CHARGEUR

Vous allez devoir vous occuper du chargeur qui tourne en rond si vous voulez construire une base à cet endroit **(Photo 41)**. Pour l'éliminer, avancez dans le cercle et attendez qu'il vous charge sans tirer dessus. Lorsqu'il ouvre la bouche, faites feu avec vos acolytes. Comme vous avez la possibilité de vous régénérer, n'hésitez pas à sortir du périmètre afin de recharger vos batteries, ainsi que celles de vos amis.

ENFIN UN PEU D'ACTION

Cette fois-ci, vous allez devoir construire une base avec l'aide des Smarties **(Photo 42)**. Commencez par aller au village et faites un peu de nettoyage, puis ramenez des Smarties à la base. Déposez la viande que vous avez sur vous, puis





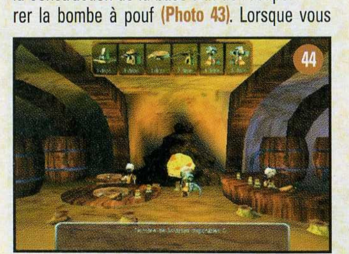


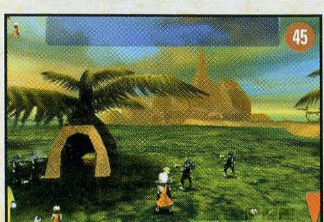
SOLUCE GIANTS





commencez à construire des palissades de bois. Retournez chercher de la viande et construisez rapidement des murs de pierre tout autour. Placez quelques mines pour ralentir la progression des Marines qui ne tarderont pas à venir vous voir. Juste derrière le village, vous pourrez détruire une caserne qui se trouve sur la bute, et ainsi récupérer d'autres Smarties. Votre but principal est d'achever la construction de la base afin de récupérer la bombe à pouf **(Photo 43)**. Lorsque vous aurez construit le pub, vous pourrez prendre des Smarties pour construire des tourelles défensives, mais surtout un tunnel qui vous permettra d'atteindre la base ennemie beaucoup plus vite **(Photo 44 et 45)**. Construisez la sortie du tunnel sur la bute qui se trouve devant la base ennemie, et lorsque vous aurez la bombe à pouf, vous devrez la placer devant le premier petit tunnel qui se trouve sur la droite. Si jamais cela ne fonctionne pas, recommencez la manip.





DELPHI - CHAPITRE 1



YAN, LE SAMOURAÏ SMARTIE

Cette fois-ci, vous allez changer de personnage. Cette mission n'est pas trop difficile mais elle vous permettra néanmoins de configurer vos touches afin de maîtriser au mieux votre personnage. Allez au bout de la carte pour récupérer le Smartie, puis ramenez-le à son maître **(Photo 46)**.

ÇA BULLE

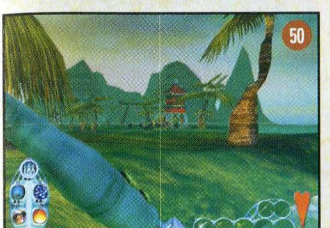
Ce coup-ci, la tâche est un peu plus difficile. Vous devrez commencer par éliminer un Lacéreur et deux Marines qui se trouvent sur la plate-forme juste au-dessus **(Photo 47)**. Ne cherchez pas à éliminer tous les ennemis qui se trouvent dans le périmètre et allez droit au but. Lorsque vous aurez récupéré le Smartie, sautez dans l'eau et regagnez rapidement le maître pour passer à l'épreuve suivante.

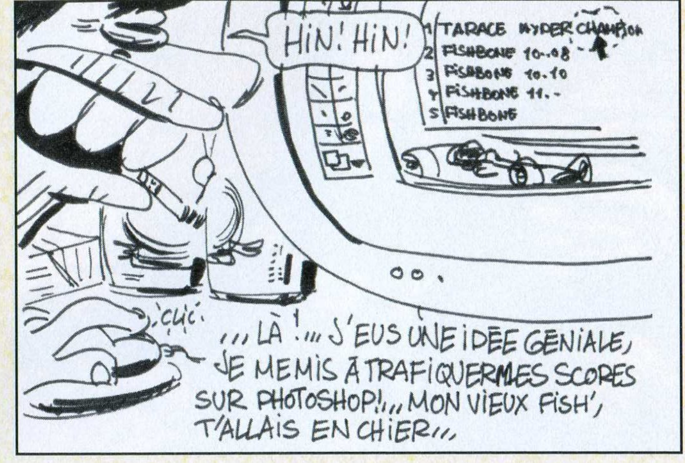
LE POUVOIR DU TURBO

Allez tout de suite à la boutique faire le plein de munitions et de sorts que vous pourrez utiliser. Cette mission est très simple et en même temps assez difficile puisque vous devrez éliminer trois gardes Marines avant de pouvoir récupérer le maître. Commencez par vous occuper des gardes Marines en les shootant de très loin avec vos flèches explosives **(Photo 48)**. Lorsqu'ils tenteront de s'approcher dans votre axe, décochez-leur un maximum de flèches. Si vous n'êtes pas trop maladroit, vous n'en ferez qu'une bouchée. Lorsque vous n'aurez plus de flèches









explosives, retournez en chercher à la boutique. Lorsque vous aurez liquidé les trois, il faudra récupérer le maître qui se trouve sur la colline **(Photo 49)**. Il n'est pas nécessaire d'éliminer tous les gardes placés dans le périmètre. Dès que vous serez proche du maître, vous passerez à la mission suivante.

MANTRA DE SAMOURAÏ POUR LA PAIX

Vous allez devoir éliminer tous les Marines qui se trouvent près de la maison du maître pour que ce dernier puisse y revenir **(Photo 50)**. Ne cherchez pas à éliminer les deux gardes Marines qui se trouvent sur votre chemin. Contournez-les et allez dans la boutique pour faire quelques emplettes. Ne vous approchez pas trop près et n'utilisez que des flèches explosives, sinon vous risquez d'y passer la journée. Si vous êtes à court de munitions, n'hésitez pas à refaire le plein à la boutique.

DELPHI - CHAPITRE 2 LEÇON DE REAPER-SJI

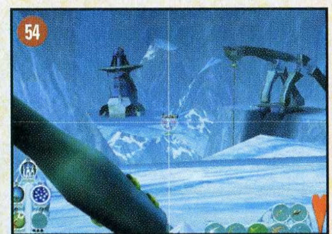
MASSACRE À LA CASERNE

Cette fois-ci encore, vous devrez construire une base. Allez rapidement chercher des Smarties dans les deux petits villages qui se trouvent à proximité **(Photo 51)**. Ne vous découragez pas et construisez rapidement des murailles solides, un pub, puis des tourelles que vous placerez en hauteur, de manière à être tranquille **(Photo 52)**. Les Smarties se nourrissent de l'âme de vos victimes aussi et vous devrez regarder régulièrement la jauge qui se trouve au milieu de vos sorts pour savoir où vous en êtes. Lorsque votre base sera solidement défendue, prenez un Smartie pour construire une porte qui vous mènera devant la base ennemie et prenez le sort de tornade dans la foulée **(Photo 53)**. Placez-vous ensuite devant la base ennemie et lancez le sort. La tornade doit passer au centre, ce qui aura pour effet de vous créer un passage à travers les montagnes.

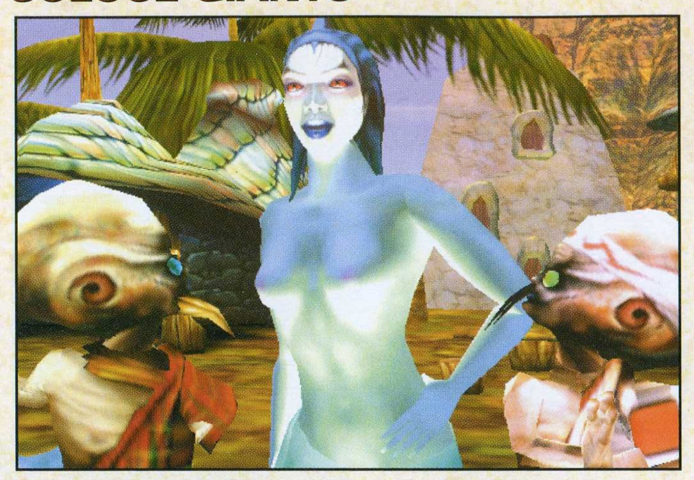
LE REAPER-SKI

Le reaper-ski n'est autre qu'un jet-ski. Lorsque vous arriverez à la base ennemie, ne cherchez pas l'affrontement et allez droit au but **(Photo 54)**. Le jet-ski se trouve amarré près du ponton tout en bas. Foncez en prenant garde aux missiles aériens et volez le jet-ski. La mission s'achèvera dès que vous serez à proximité de ce dernier.









ÉVASION EN REAPER-SKI

La première partie n'est pas trop hard. Récupérez les items et frayez-vous un passage sans vous attarder avec des combats inutiles **(Photo 55)**.
Cette mission n'est pas trop difficile et vous ne devriez pas trop galérer dessus. Détruisez la tourelle qui se trouve sur la gauche, puis éliminez le garde posté près de la boutique **(Photo 56)**. Faites le plein puis shootez les Marines à distance dans un premier temps ; lorsqu'ils se feront plus rares, débarquez sur l'île et finissez le job.

COURSE DE REAPER-SKI 1

Cette première course n'est pas trop dure. Ne vous focalisez pas sur les items que vous pouvez prendre. Concentrez-vous sur les portes et prenez des missiles guidés au cas où vous auriez quelques difficultés à garder la tête de la course **(Photo 57)**.

COURSE DE REAPER-SKI 2

Ça se corse un peu mais cette fois encore, concentrez-vous dans un premier temps sur les portes ; les items viendront après **(Photo 58)**.



COURSE DE REAPER-SKI 3

Attention aux portes ; cette fois-ci, vous serez obligé de mémoriser un peu le tracé. Les missiles guidés vous seront d'une grande utilité, surtout vers la fin **(Photo 59)**.

DELPHI - CHAPITRE 4
L'ATTAQUE DE LA FLOTTE

LA FLOTTE DE SAPHO

On prend les mêmes et on recommence. Vous allez reconstruire une base mais vous devrez surveiller de très près Yan : s'il disparaît, vous risquer d'avoir des problèmes, surtout en fin de mission. Les Smarties ne sont pas à côté et il est préférable de ne pas perdre de temps pour les récupérer. Prenez aussi de la nourriture dans la foulée. Par la suite, attaquez vos ennemis qui arriveront à proximité de votre base pour récupérer de la nourriture plus rapidement. Commencez par bâtir de solides remparts

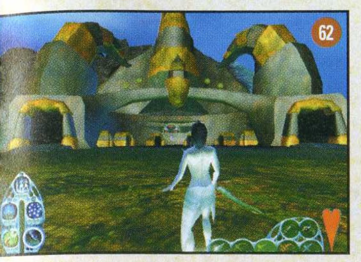


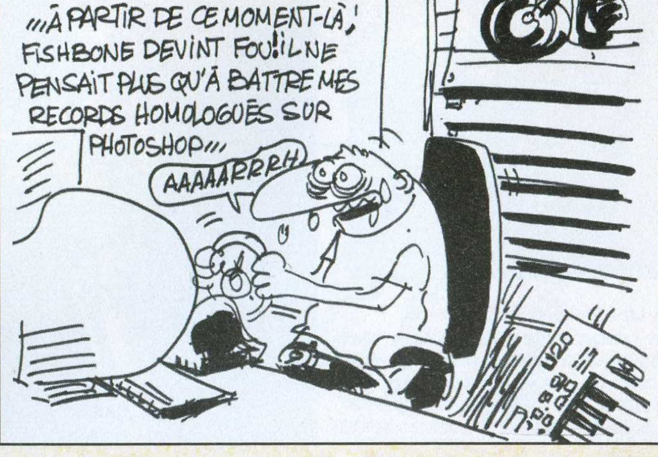


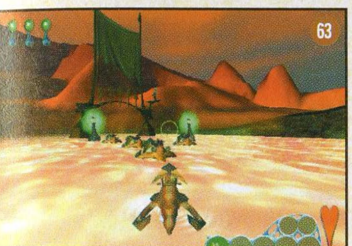




sur les deux accès les plus empruntés par les Marines, puis construisez vos bâtiments par ordre de priorité. Disposez un maximum de mines aux abords de votre base, de manière à ralentir la progression des Marines. Une fois que vous aurez construit le pub, dépêchez-vous de placer des tourelles sur les sommets pour repousser toutes les attaques ennemies. Si vous avez une bonne couverture, votre base ne risquera plus rien. Lorsque vous serez tranquille, placez une porte à proximité de la base ennemie et détruisez la flotte **(Photo 60 et 61)**. Occupez-vous ensuite de la caserne. Pour la détruire avec le sort de la tornade, vous devez vous placer sous la grande arche et pointer votre curseur sur le sol afin que la tornade frappe en plein milieu **(Photo 62)**. Si vous ne faites pas cette manip, vous risquez d'y passer un bon bout de temps sans comprendre ce qui se passe.







DELPHI - CHAPITRE 5
LA REINE SAPHO

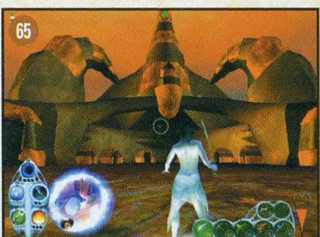
LE GRAND CHAMPIONNAT DE REAPER-SKI

Cette course est la plus difficile et la plus longue de toutes. Comme pour les autres, commencez par vous concentrer uniquement sur les portes car le parcours est assez accidenté **(Photo 63)**.

LE PALAIS DE SAPHO

Dépêchez-vous d'aller chercher des Smarties qui se trouvent dans le petit village près du lac **(Photo 64)**. Procédez toujours de la même manière et n'oubliez pas de poser beaucoup de mines devant les accès car vous allez être pas mal attaqué par les Marines. Lorsque vous aurez le sort de la tornade, allez directement au palais et faites exactement la même manip en plaçant votre curseur au centre de la base **(Photo 65)**.

64











À LA POURSUITE DE SAPHO

Ne paniquez pas et soyez très mobile pour esquiver ses tirs. Vous devez attendre qu'elle s'immobilise pour lui tirer dessus avec des flèches explosives (Photo 66). Si vous n'êtes pas trop maladroit, vous n'en ferez qu'une bouchée (Photo 67).

KABUTO - CHAPITRE 1 NAISSANCE D'UN GÉANT

L'ATTAQUE DES SMARTIES MALÉFIQUES

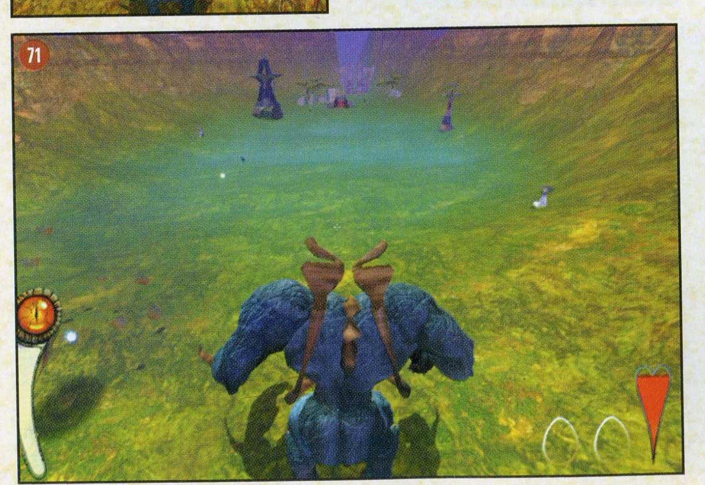


Voici la partie de l'histoire certainement la plus marrante. Vous allez devenir kabuto, et votre première mission consiste à traquer tous les méchants Smaties pour les bouffer. Cette action vous permettra d'atteindre une taille plus respectable. Vous pouvez manger aussi les Marines (Photo 68), ce qui vous permettra de vous régénérer. Allez sur tous les points qui se trouvent sur la carte et cassez les maisons pour récupérer les vilains Smarties (Photo 69). Lorsque vous aurez nettoyé la carte, allez casser la porte en bois pour passer au niveau suivant (Photo 70).



PAR ICI LA SORTIE

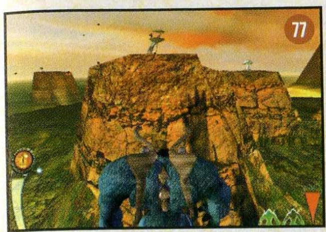
On continue dans la démesure. Mangez les vilains Smarties et ne vous attaquez pas à la grosse base ennemie avant d'avoir votre taille maximum (Photo 71). Lorsque vous aurez bouffé tous les vilains Smarties, je vous encourage à pondre deux œufs de manière à assurer votre descendance, puis allez casser la porte de pierre qui se trouve derrière la grande base ennemie pour passer au niveau suivant (Photo72).








76


77



KABUTO - CHAPITRE 2 ADOLESCENCE

UN GRAND PETIT MONSTRE

En gros, c'est toujours le même topo, mais cette fois-ci, vous aurez pas mal de Marines sur le dos, ce qui ne va pas vous faciliter la tâche (Photo 73). Pour éviter d'en avoir trop sur le dos, vous devrez détruire rapidement leurs casernes. Pour y arriver le plus rapidement possible, il est préférable d'avoir la taille maximum afin d'utiliser les attaques dévastatrices de votre personnage. Ne cherchez pas à détruire tout ce que vous voyez obligatoirement car cela peut vous nuire. N'essayez pas de vous baigner non plus, sinon vous risquez d'avoir des mauvaises surprises. La clé pour passer ce niveau sans trop de problèmes est d'utiliser les attaques le plus souvent possible, sans oublier de manger de temps en temps pour vous régénérer. Vous trouverez la porte en fer derrière la plus grande base ennemie. Vous ne pourrez la détruire que si vous avez la taille maximum et en utilisant votre adrénaline (Photo 74).

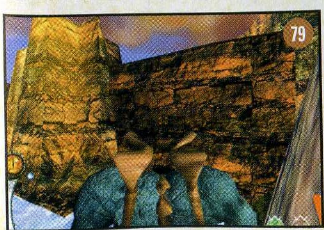
INSTINCT MATERNEL

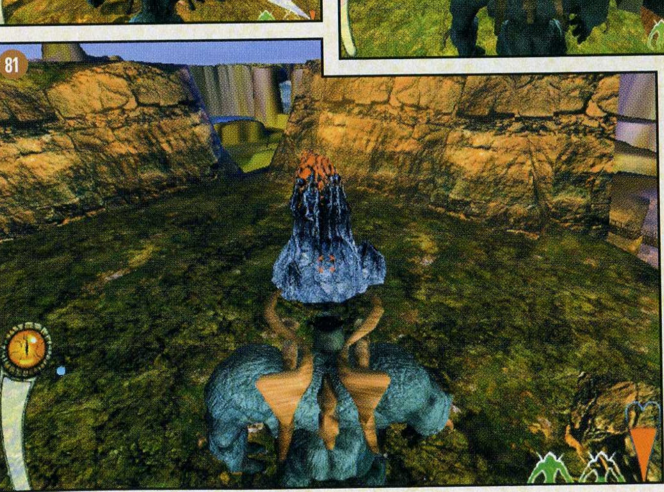
Commencez par nourrir vos deux rejetons. Attendez que le troupeau de Vimps se pointe et écrasez-les. Appelez ensuite vos mouflets pour qu'ils viennent faire ripaille. Lorsqu'ils auront une taille respectable, détruisez les tourelles qui se trouvent au fond (Photo 75) puis cassez la porte pour vous frayer un passage (Photo 76). Juste après cette porte, vous tomberez sur pas mal de casernes qui ne devraient pas vous résister bien longtemps si vous faites de grosses attaques. Ne vous exposez pas trop par la suite et faites des attaques derrière les monticules pour détruire les tourelles (Photo 77). Continuez d'avancer pour tomber sur une plus grosse caserne. Prenez de l'élan et aplatissez-la avant d'être submergé par les Marines. Une fois que vous aurez fait place nette, défoncez la porte métallique pour continuer votre progression (Photo 78).


80

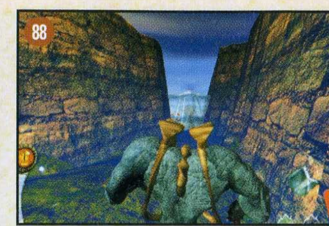
82


78


79


81







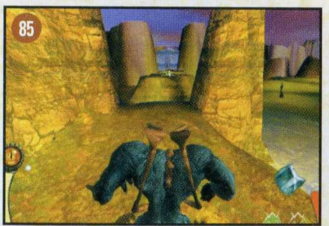
Ne vous attardez pas sur les ennemis et avancez pour passer directement au niveau suivant.

KABUTO - CHAPITRE 3 DESTRUCTION

LES CANYONS DE KABUTO

Lorsque vous arriverez dans une grande plaine, occupez-vous rapidement des casernes puis surveillez votre jauge de vie afin de manger tous les Marines qui vous permettront de vous régénérer. Entrez ensuite dans le petit canyon et détruisez le mur suspect qui se trouvera devant vous (Photo 79).





VOLCAN KABUTO.

Allez dans le petit village et rasez-le rapidement, puis cassez l'un des deux murs qui se trouvent au fond pour arriver sur un petit village. Regardez régulièrement votre carte pour aller sur les points verts le plus vite possible. Vous tomberez sur une petite armée de Marines qui vous attend derrière un mur (Photo 80). Ne traînez pas pour les éliminer car ces derniers sont assez bien outillés. Lorsque vous aurez bien mangé, avancez et grimpez sur la falaise pour trouver un petit volcan (Photo 81). Cassez-le pour faire jaillir la lave puis récupérez une pierre que vous jetterez sur la base ennemie. Cette manip est tellement efficace que vous passerez directement à la mission suivante.

LA LOUPE

Traversez la base ennemie détruite mais prenez garde au comité d'accueil qui se trouve derrière (Photo 82). Marchez sur la falaise, jusqu'à ce que vous arriviez sur un petit village en contrebas (Photo 83). Soyez rapide pour faire un carnage sinon vous risquez d'y laisser des plumes. Avancez jusqu'au gros cristal que vous allez détruire, puis récupérez un morceau (Photo 84). Cassez ensuite le portail de pierre pour déboucher sur une grande plaine. Faites le ménage puis placez-vous dans l'axe de la porte de cristal, et utilisez le morceau de cristal que vous avez récupéré tout à l'heure pour la faire exploser (Photo 85).

PORTAIL

Détruisez rapidement toute la base ennemie en vous focalisant d'entrée sur les casernes, puis cassez la porte qui se trouve au fond (Photo 86). Traversez rapidement cette zone sans vous occuper des gardes Marines et cassez la porte qui se trouve au fond pour passer au chapitre suivant.

KABUTO - CHAPITRE 4 LA DERNIÈRE BASE DES MARINES

LA LOUPE 2

Même principe que dans l'histoire précédente, sauf que cette fois, vous aurez plus d'ennemis. Envoyez vos rejetons de temps en temps faire le ménage à votre place, même si ce n'est pas très pratique. Avancez jusqu'à ce que vous arriviez sur une grosse caserne, que vous pourrez détruire rapidement en faisant une grosse attaque. Brisez ensuite le gros cristal qui se trouve derrière puis prenez un morceau (Photo87). La porte en cristal se trouve à l'autre bout de la carte (Photo 88).








91


92



LA DERNIÈRE BASE DES MARINES

Avancez jusqu'à ce que vous arriviez sur une grosse base. Si vous ne voulez pas vous prendre la tête, préparez une gosse attaque et foncez vers la porte placée au fond pour passer à la mission suivante.

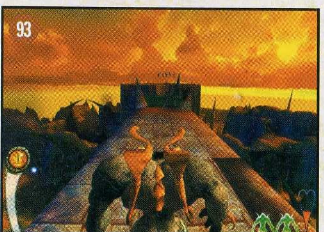
PORTAIL 2

Une fois de plus, ne vous prenez pas la tête et allez directement vers la porte de sortie qui se trouve au sommet. Cela vous évitera d'avoir à vous coltiner tous les Marines qui se trouvent sur son chemin **(Photo 89)**.

KABUTO - CHAPITRE 5 CITIZEN KABUTO

CITIZEN KABUTO

Avancez tranquillement dans ce nouvel univers. N'hésitez pas à casser les parois qui vous paraissent suspectes **(Photo 90)**. Avancez jusqu'à une grande place où vous devrez faire le ménage et récupérez un fragment de cristal. Continuez d'avancer jusqu'à ce que vous arriviez devant une porte, que vous casserez pour passer au niveau suivant.


93


94

LES ÉGOUTS DE KABUTO

Avancez tranquillement jusqu'au cristal, dont vous récupérerez un morceau **(Photo 91)** ; on ne sait jamais, ça peut servir. Déchirez les Marines ainsi que leurs casernes pour arriver devant une grande porte que vous allez défoncer **(Photo 92)**.

ASCENSION VERS LE COMBAT

Faites bosser vos deux rejetons sur les deux premiers gardes Marines, puis continuez d'avancer. Ne traînez pas trop en route, sinon les Marines volants peuvent vous enlever pas mal d'énergie **(Photo 93)**.

DÉTRUISEZ KABUTO

Lorsque vous verrez arriver votre double sur vous, préparez une attaque et portez-lui un coup pour le mettre au tapis **(Photo 94)**. Un court instant, vous croirez en avoir fini, eh bien non. Vous allez vous retrouver avec votre perso du départ. Pour réduire Kabuto à néant, vous devez tirer sur le point vert qui se trouve sur son abdomen **(Photo 95)**. Pour y arriver sans trop de difficultés, reculez et placez-vous dos à la porte. Kabuto aura du mal à vous toucher et vous aurez tout loisir de faire un carton sur lui **(Photo 96)**. N'oubliez pas de changer de vue, sinon vous risquez de galérer.

Capt'ain Ta Race



95


96

En détresse

GABRIEL LOPEZ

Aventure exotique... Passions torrides... Combats épiques... Ambiance post-apocalyptique... Voyages temporels... Horreurs grotesques... Humour détonnant... Poésie sylvestre... Ouais, il y a tout ça dans les jeux, mais aussi : Situation délicate... Énigmes magiques... Monstre vicelard... Clef oubliée... Pièges insurmontables... Errance infinie... Pour éviter ça, posez vos questions : ... Alléluia... Ze king of ze divan, Nirvana et molto contento, posez vos questions ludiques, répondez à nos amis joueurs et joueuses. Ecrivez à : En Détresse, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538, Levallois-Perret Cedex. Mailez les jets dans : crack@joystick.fr

Questions

JAGGED ALLIANCE 2 : GUERILLA

Ici leader groupe bleu... Je suis sous le feu ennemi, et je ne sais pas me servir de mon matos ! En fait, je voudrais savoir quelle association faire pour obtenir des objets utilisables. J'ai déjà réussi à fabriquer un prolongateur de canon (de la colle, du ruban adhésif et un tuyau...) mais j'ai plein d'autres objets, et je ne sais quelles associations faire. Toute aide sera la bienvenue, merci.

Réf.: N°12401, [BEL]@rsenick

SIN

Je suis perdu dans un niveau de Sin n'apparaissant pas dans la soluce de Joystick n° 101. Le niveau s'appelle Missile Silo. Je cherche le code d'un ordinateur pour dévier un missile. Aidez-moi, merci.

Réf.: N°12402, Tristan

BALDUR'S GATE 2 : SHADOWS OF AMN

- Avis aux joueurs du fantastique BG2 ! C'est un paladin en détresse qui vous parle. Lors de la quête du culte de l'œil aveugle, j'ai été amené à entrer en contact avec le vieux Sassar (ancien prêtre du culte), dans la tanière des proscrits du culte, qui m'a demandé de ramener la première moitié du sceptre des enfers (avant de partir, j'ai éliminé la lîche d'ombre qui reposait dans le sarcophage et récupéré les bras et les jambes dorés). Lorsque je reviens dans la tanière (avec le demi-sceptre), non seulement je ne trouve plus l'ancien, mais en plus, ses deux compagnons, auparavant amicaux, m'attaquent (je suis contraint de les tuer, n'ayant plus de sort de charme en mémoire) ! Je suis censé lier contact avec Tad l'espion, mais c'est impossible puisque Sassar ne m'en a pas parlé ! Alors, est-il possible de terminer la quête d'une autre manière (sans passer par l'intermédiaire de l'espion) ? Merci d'avance.

- Bonjour, juste une question : comment on tue ces putains de Muloupmajeurs (collines de Lancevent) dans Baldur's Gate 2 ? Ils sont énervants ! Ils se régénèrent à chaque fois. Je ne sais plus comment faire ! Par avance, merci.

Réf.: N°12403, Ours_brun, Pompier2b

RAYMAN 2

Salut tout le monde ! Je suis totalement bloqué à Rayman 2, et j'aimerais que quelqu'un m'aide ! En effet, je suis bloqué à la Canopée... Je viens juste de rencontrer Papa Globox : il a fait sa première « danse de la pluie » pour désactiver les lasers, puis plus tard, pour faire pousser une fleur faisant office de plate-forme pour m'emmener plus haut. J'avance un petit peu et je me retrouve sur un pont, devant des flammes, et je ne sais pas comment les enlever, car Globox ne vient pas m'aider... Quelqu'un a-t-il la solution ? Merci d'avance !!! @ plus.

Réf.: N°12404, Waffle01

HALF-LIFE OPPOSING FORCE

Alors, dans le niveau « Évacuation» de Opposing Force : quand je sors du rail de transport, je vois un flic qui s'acharne sur un distributeur. Je lui dis de venir. On monte les escaliers en tuant quelques aliens. Puis après être arrivés vers un endroit sombre, je vois par une vitre un flic et un scientifique qui causent. Ils parlent de l'IG 80 et un alien apparaît. J'ai lu dans les soluces qu'il doit en principe se faire tuer par le flic, et la porte doit s'ouvrir ensuite. Mais là non, il se fait tirer dessus et il crie. Je suis bloqué là. Pour info, je possède Half-Life Generation. Que dois-je faire ? Est-ce un bug fréquent ? Merci de votre réponse. SVP aidez-moi !!!

Réf.: N°12405, Empereur



Réponses

DEUS EX

Réf.: N°12202, CJ Notned

Salut CJ, ton problème n'est pas énorme, juste gênant : la soudure est bien là, mais elle n'est pas visible ! Je m'explique : elle est située derrière une grande plaque de métal et tu dois simplement lancer une grenade GLO par dessus le « mur » dans la direction approximative de la soudure. Et à ce moment-là... BARRE-TOI ! car c'est le Titanic. Allez bonne continuation.

[BEL]@rsenick, JLG

SOLDIER OF FORTUNE

Réf.: N°12204, Mr Pingouin

Cher Mr Pingouin, je tiens à vous signaler que, comme dans la plupart des jeux de ce type, il faut fouiller toute les pièces ! Bon, trêve de conneries. Si tu as fouillé tout l'étage, tu as dû tomber nez à nez avec les laveurs de vitres kamikazes qui décapent avec leur Ajax vitre en plomb. À cet étage, tu dois arri-

ver dans un bureau avec beaucoup d'ordinateurs et des parois blanches entre chaque. Une des pièces adjacentes donne sur le côté du building, alors tu brises la fenêtre et tu joues les équilibristes en longeant la corniche, jusque dans une pièce qui est fermée de l'intérieur. Tu rentres (je pense qu'il doit y avoir un ennemi qui garde les prisonniers, mais c'est tout) et tu parles à un des prisonniers qui te donnera le code qui te manque, et voilà. Petite aide gratuite : quand tu devras affronter l'hélico, va dans la petite cabane à côté de la piscine : il y a là des munitions et des soins ; de plus, tu peux t'en servir pour te protéger de ses missiles. Bon carnage.

[BEL]@rsenick, MDK

BALDUR'S GATE 2

Réf.: N°12301, Christian

La solution à ton problème est assez facile, dans la mesure où tu l'as déjà résolu ! En effet, tu as déjà utilisé et pris le contrôle d'un flagelleur mental vivant, au moyen de la « couronne de contrôle » violette. Tout ça pour ouvrir la porte en haut, au milieu (que les githyankis t'avaient demandé d'ouvrir avant de fuir comme des lâches...). Même technique donc : prendre un collier violet, en bas à droite dans la pièce des esclaves (que tu as libérés précédemment), sur la machine qui les fabrique (elle peut en fabriquer jusqu'à cinq, je crois). Va dans la pièce au milieu à droite, où un illithid réapparaît régulièrement, pose le collier dessus sans l'attaquer, et amène-le devant la porte que tu souhaites franchir. Celle-ci s'ouvre devant la puissance de l'esprit du flagelleur mental, et tu perds le contrôle de l'illithid, qui redevient menaçant. Bon courage, le cerveau t'attend !

ShereKhan, Emmanuel, Richard, Michael

NFS PORSCHE 2000

Réf.: N°12302, Trains

Pour la question sur NFS Porsche de Trains, il faut modifier les caractéristiques de la voiture. En effet, à plusieurs endroits du jeu, on t'annonce que ta voiture n'est pas adaptée ; soit elle manque de puissance ou en a de trop, soit elle ne date pas de la bonne année. Dans ce cas, il faut acheter des pièces ou retaper une voiture achetée en occasion. En ce qui concerne la 911 Carrera RS 2,7l, vérifie bien les caractéristiques recommandées pour l'épreuve de la voiture, et compare avec ton véhicule. Si je me rappelle bien, c'est une histoire de turbo. Bonne course.

Mophete

BALDUR'S GATE 2

Réf. N°12307, le signateur fou.

Salut le signateur. Bon, je vais répondre à cette question, même si pour la première partie, c'est à tes risques et périls.

- Pour craquer la limite d'expérience, tu peux utiliser le bg2XPCapRemover que tu pourras par exemple trouver dans la « french tavern », au http://www.french-tavern.com/bg2/download.htm ou sur http://bg2.free.fr, en rubrique téléchargement. Pour personnaliser ton personnage, tu peux aussi aller sur le site des développeurs du jeu, au http://www.teambg.com, et télécharger ce qu'il te faut... Enfin, tu peux utiliser le trainer du CD n°2 du numéro 122 de Joy (honte sur toi) ou patiemment attendre l'add-on qui, n'en doutons pas, permettra de monter encore un peu. Tout ça à tes risques et périls, car si add-on à BG2 il y a, comme c'est probable, les chances que ton perso et ton équipe deviennent incompatibles sont non-nulles. Bon courage ! :)
- La partie la plus intéressante de ta question est la mort de Kangaxx, la lîche des docks. Une fois que tu lui as rendu ses jambes, bras et torse, celle-ci apparaît et t'attaque immédiatement. C'est une lîche normale, comme tu en as déjà sûrement battu (bien que ça soit MAL de tuer les lîches, ce sont des gardiennes). Pas de problème particulier pour la tuer sous cette forme-là : il suffit, comme pour les autres lîches, d'envoyer des sorts dissipateurs de magie (comme le fouet protecteur de Khelben) et de taper sur elle avec de grosses armes +3. Ça devient tactique lorsque Kangaxx se transforme en demi-lîche, le monstre le plus puissant de BG2. Car son sort d'emprisonnement est dévastateur et illimité. L'astuce est assez simple : il suffit de lancer, par ton magicien, une protection (immunité contre les sorts ; niveau 5) contre une école de magie particulière, l'abjuration, à laquelle correspondent les sorts de lîche. À ce moment-là, tu dois envoyer ton magicien au contact du monstre, en virant TOUS tes autres persos, même les bourrins. La demi-lîche va s'acharner sur ton Mago sans pouvoir l'emprisonner. La suite est très simple quand on connaît un truc : Kangaxx ne peut être touché que par les armes +4 ou +5. Si tu disposes de la Carsomyr +5, une épée de paladin à deux mains, c'est tranquille car ton paladin va taper de loin sans aller au contact. Sinon, tu peux toujours utiliser le Crom-Faeyr, ou même l'arc court de Gesen (l'épée courte coupe-gorge d'Imoen et le bâton de mage avec Aerie marchent également très bien). Attention à ce que le monstre n'envoie ses sorts que sur le magicien protégé. Kangaxx, la demi-lîche, n'a pas beaucoup de points de vie et va assez rapidement mourir... et t'offrir un très très joli cadeau !
- Autre méthode plus rapide : tu te changes en écorcheur (tant pis pour la réputation) et là, la demi-lîche ne tient pas 20 secondes, l'écorcheur étant immunisé au sort d'emprisonnement. Note que pour récupérer un super-anneau, tu peux aussi voler la lîche entre le moment où elle sort de terre et celui où elle te parle. C'est faisable, avec un bon timing.
- Autre possibilité : récupérer deux objets très utiles. D'abord l'épée +5, qui se trouve avec une autre lîche dans le quartier de la porte d'Athkatla (dans l'auberge Crooked Crane - je ne connais pas le nom français, mais il n'y en qu'une sur cette carte), et faire une détection de piège : une porte apparaît dans le mur du fond. L'idéal est d'envoyer un voleur invisible pour crocheter le coffre au fond de la pièce (tant qu'on est invisible, la lîche ne fait rien) et voler l'épée, sortir en courant, et revenir avec la troupe pour se farcir le monstre avec la fameuse épée. Celle-ci possède un pouvoir intéressant : un rayon de lumière dévastateur pour les morts-vivants (il arrive parfois de faire plus de 1 000 points de dégâts avec cette capacité spéciale !!!). Seul inconvénient : seuls les paladins peuvent l'utiliser, mais il est possible d'en recruter dans le quartier du temple (Keldorn) si besoin. Le deuxième objet est un parchemin de résistance à la magie que tu trouveras à la « promenade du Waukyne », au marché de l'aventurier (il en a deux : achète-les tous), avec invulnérabilité TOTALE à la magie pendant dix tours.... Il ne reste plus qu'à aller voir Kangaxx, en mettant le groupe planqué dans un coin et le paladin seul face à la lîche. Le combat dure bien 6-7 mn et quand on voit ce qu'elle balance, on est très content d'être invulnérable à la magie. Attention : il ne faut pas crier victoire trop vite, car après être mort une première fois, Kangaxx revient à la vie sous forme de lîche normale, puis une deuxième fois comme demi-lîche.
- N.B.: pour tous ceux qui ont des petits problèmes avec le dragon rouge Fierkraag, il suffit d'utiliser le bâtonnet merveilleux. Une dizaine de charges maximum quand celui-ci est encore pacifique, et hop, une pétrification et 64000XP sans donner un coup d'épée, sans compter les objets magiques (hmmm, Carsormyr...). Cette astuce fonctionne aussi avec le dragon d'ombre.

ShereKhan, Emmanuel, Michael, Bruno, Master_Blaster...

Jeux Crack

Gabriel Lopez

Tout ce qu'il faut savoir !

Voici quelques informations utiles pour nos amis des Jeux Crack. Pour les novices en la matière, je me permettrai donc de rappeler de quoi il s'agit et comment s'en servir.

QU'EST-CE QUE LES JEUX CRACK ?

Bon, nous allons simplifier à mort pour que tout le monde comprenne. Comme vous n'êtes pas sans l'ignorer - sinon c'est super grave de chez grave - un jeu n'est autre qu'un assemblage d'instructions et de données constituant le programme lui-même. Après le chargement du fichier contenant ledit programme depuis la disquette ou le CD, les instructions et les données sont stockées dans la mémoire de la machine sous forme de chiffres. En modifiant ces chiffres par l'intermédiaire d'un utilitaire, on modifie directement le programme. Prenons un exemple. Dans un jeu de tir, il existe une routine - une partie du programme, donc - s'occupant de compter le nombre de vies restantes. Si vous disposez de 3 vies au début du jeu, cela signifie que le programme consulte une portion du code répertoriant qu'il faut afficher 3 vies au commencement de la partie. Si on change cette portion en y mettant un 5 et non un 3, le programme affichera 5 vies en lieu et place des 3 initiales. Prenons maintenant l'exemple d'un jeu de stratégie. Vous êtes sur la troisième planète de Patouf La Pouf, et vous disposez de 10 000 crédits pour construire de nouvelles unités de combat. Il se fait tard, vous sauvez votre partie. Que fait le programme ? Il sauve dans un fichier, toutes les données lui permettant de savoir, lors du chargement de la sauvegarde : primo, où vous en étiez, et deuxio dans quelles conditions. En clair, les 10 000 crédits restants se trouvent forcément dans ce fichier de sauvegarde. Il est donc possible, en théorie, de localiser l'endroit du fichier où se trouvent les données correspondant aux 10 000 crédits et de modifier cette portion à l'aide d'un utilitaire, en y plaçant une somme plus importante, et ce dans l'unique but de devenir le maître de la troisième planète de Patouf La Pouf. Vous pourriez aussi y placer une somme moins importante, mais cela signifie que vous êtes encore plus grave que je ne le pensais. Allez vite voir un docteur ! Les pages de Jeux Crack répertorient donc, entre autres, des instructions servant à modifier des portions de fichiers, dans le but de tricher. On se rajoute des thunes, des points de vie... Le paradis, quoi. Heureusement, la plupart des astuces données dans les Jeux Crack se résument à de simples cheat-modes, qui sont des manipulations à effectuer au clavier, à la manette, ou à n'importe quoi d'autre, permettant ainsi de valider une routine du programme, offrant la possibilité de tricher. C'est en quelque sorte une surprise offerte par le programmeur du jeu, qui permet à la personne connaissant cette astuce d'accéder à certaines facilités. Pour les cheat-modes, pas de problème, vous n'avez pas besoin d'utilitaires. Vos yeux et vos doigts sont seulement nécessaires.

COMMENT MODIFIER UN FICHIER ?

Il vous faut, pour cela, un éditeur hexadécimal. Vous en trouverez un pour Windows 3.1 et Windows 95, sur le CD, dans le répertoire \DATA\SECOURS\, sous les noms de HEDIT.ZIP et HEDIT2.ZIP. Passez par l'interface du CD pour les décompresser - si besoin est - en cliquant sur le bouton «Pharmacie» du sommaire et en cliquant deux fois sur le nom du fichier.

Pour simplifier l'explication, nous allons nous inspirer de la première astuce proposée sur la page de droite, celle de 3D Ultra Pinball Creep Night. On vous indique, au départ, de vous munir d'un éditeur de secteurs, en fait de l'éditeur hexadécimal sus-nommé. On vous dit ensuite qu'il faut éditer la sauvegarde. Lancez donc HEDIT.EXE, qui se trouve dans le répertoire où vous l'avez précédemment décompressé, puis cliquez sur le menu Fichier pour charger le fichier de sauvegarde XXXX.SAV, comme indiqué. On vous demande ensuite d'aller modifier l'offset 52 (34 en hexadécimal) avec le nombre de balles voulu. Une fois le fichier chargé, l'écran se présente de la façon suivante :

La colonne de gauche A indique le nombre d'offsets par tranche de 16. La colonne B représente les données contenues dans le fichier, et la colonne C, leur équivalence en caractère ASCII. Pour simplifier les choses, retenez juste que les offsets sont des numéros pointant sur les chiffres qui constituent le programme (les connaisseurs crieront au scandale, mais je m'en tape. Et toc !). C'est un peu comme si, dans cet article, vous commenciez à compter le nombre de caractères en écrivant un rappel à chaque début de ligne, pour savoir où vous en êtes. Dans notre cas, c'est facile, il n'y aurait que 16 caractères par ligne. Le premier offset est donc le premier chiffre de la première ligne de la colonne B, et le quinzième offset le dernier chiffre de cette même ligne. L'offset 16 est le premier chiffre de la seconde ligne de la colonne B... Le tout est de ne pas confondre le numéro d'offset avec le chiffre qui s'y trouve. Vous avez cependant dû remarquer que le numéro d'offset (colonne A) de la deuxième ligne indique 10 et non pas 16. C'est normal. L'éditeur Hedit affiche par défaut les numéros d'offset en base hexadécimale (base 16). Si cela vous perturbe, vous pouvez passer en présentation décimale en cliquant sur le menu Option, puis Offset Presentation... Faites-le, vous verrez, c'est plus facile. En revanche, la colonne B ne peut contenir que des chiffres hexadécimaux, mais là, c'est la même chose pour tous les éditeurs.

Revenons à notre exemple. Sur la ligne désignée par l'offset 00000048 (30 en hexa), allez jusqu'au 5e chiffre de la colonne B, l'offset 52 donc. Vous y trouverez le chiffre représentant le nombre de boules. Placez-y le curseur, et tapez 09. Sauvez votre fichier. Lorsque vous lancez le jeu et que vous chargez la sauvegarde, vous avez 9 boules. Voilà, vous savez patcher un fichier. La seule chose qui vous reste à connaître, c'est l'hexadécimal. Si, par exemple, vous aviez tapé 10 au lieu de 09, vous auriez eu 16 boules et non 10. Eh oui, la colonne B étant en hexa, donc en base 16, le 10 hexa correspond au 16 que vous connaissez (nous comptons en base 10). Pour vous y retrouver, voici un petit tableau d'exemple. Vous pouvez également utiliser la calculatrice de Windows en mode Scientifique. Enfin, selon Jeux Cracks, vous verrez des présentations un peu

Base 10	Base 16 (hexa)
1	01
2	02
3	03
4	04
5	05
6	06
7	07
8	08
9	09
10	0A
11	0B
12	0C
13	0D
14	0E
15	0F
16	10
17	11
18	12
19	13
20	14
21	15
22	16
23	17
24	18
25	19
26	1A
27	1B
28	1C
29	1D
30	1E
31	1F
32	20

différentes, en fonction des éditeurs hexadécimaux utilisés. Dans l'exemple de 3D Pinball, vous pouvez voir que le chiffre correspondant au nombre de boules se trouve en début de ligne. C'est parce que l'éditeur utilisé par le lecteur qui nous a envoyé l'astuce fonctionnait de manière différente. Mais qu'importe, suivez juste les instructions, et vous verrez, ça ira tout seul.

De l'astuce, du truc, du tchit, des godes modes, du patch, des bidouilles, des grenouilles, du craque, des codes, du traineur, des vies infinies... Et tout ça pour TRICHER ? Non, mais ça va pas la tête !!! Pas de ces horreurs dans les JEUX CRACK... Si jamais vous remarquez quelque chose de ressemblant... Ben, euh, ce serait vraiment contre notre volonté. Non, il ne s'agit pas de trucs sur PC. Et puis d'abord, les trucs pour les jeux PC, on est contre (tout contre). C'est vraiment pas notre faute si tous ces trucs sont vérifiés avec les versions de jeu disponibles sur le marché français (VF, parfois verion internationale ou US). Pour toute suggestion, critique, idée, etc., écrivez-nous à : JEUX CRACK, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex.

ALICE

Les lapins en retard sont partout, et non... ce n'est pas une hallucination, vous venez juste de passer au travers du miroir. Aidez Alice avec ce modeste bouquet de codes pour la version française azerty de ce jeu des plus inquiétants :

Une fois dans le jeu, allez dans le menu des « Options de jeu », puis cochez la ligne « Console », et cliquez sur « Appliquer » : voilà le mode console accessible. Chargez une partie, et de retour dans le jeu, appuyez sur la touche « petit 2 » (juste sous Échap). La fenêtre de la console va s'ouvrir. Tapez l'un des codes qui suivent et à nouveau « petit 2 » pour retourner au jeu.

god
Mode Invincibilité activé / désactivé
wuss
Donne toutes les armes
noclip
Mode passe-murailles act./dés.
give all
Donne tout (armes, munitions...)
health X
Met la barre de santé à X points (maximum X=100)
notarget
Invisibilité aux monstres act. / dés.
eventlist
Liste des commandes reconnues par la console
cg_3rd_person 0
Vue à la première personne
cg_3rd_person 1
Vue normale de derrière
cg_cameradist 10
Vue caméra juste au-dessus d'Alice
cg_cameradist 300
Vue caméra loin derrière Alice

give nom_objet
Donne l'objet, avec nom_objet choisi dans la liste suivante :
w_knife.tik
Le couteau
w_cards.tik
Les cartes
w_mallet.tik
Le maillet
w_jackbomb.tik
La bombe à ressort
w_icewand.tik
La baguette de glace
w_jacks.tik
Les osselets
w_demondice.tik
Les dés Démon. Répéter cette commande 3 fois pour obtenir les trois dés
w_eyestaff.tik
Le bâton de l'œil
w_blunderbuss.tik
Le tromblon
w_ragebox.tik
Une bonne crise de rage avec des cornes

map nom_niveau
Choix du niveau, avec nom_niveau choisi dans la liste suivante :
gvillage
La démence
centipede1
Flore fongiféroce
centipede2
Le sanctuaire du mille-pattes
facade
L'ascension
fortress1
La forteresse des portes
fortress2
Derrière le mur
funhouse
Le reflet
garden1
La terre ferme
garden2
Le fossé herbu
garden3
Les pierres qui roulent
garden4
Réception glaciale
grounds1
La fureur royale
grounds2
La bataille royale
edge1
Le dédale majestueux
hedge2
La folie mystique
hedge3
La vengeance du labyrinthe
jlair1
Brûlante curiosité
jlair2
La tanière du bredoulocheux
keep
Veille au château
pandemonium
Le tohu-bohu
potears1
La mare de larmes
potears2
La cachette creuse
potears3
Juste au dessert
qlair
Le coeur des ténèbres
rchess1
Échec et mat rouge
skool1
À l'ékol
skool2
L'ékol est finie
tower1
La terreur aérienne
tower2
Le piège aquatique
tower3
Machinations
utemple
Le territoire uniforme
wchess1
Le royaume blafard
wchess2
Roque
wforest
L'enigme du bombyx

Note : la flèche de curseur haute ramène la saisie console précédente.

SACRIFICE

Voici quelques astuces pour se sacrifier à bon escient dans la version française 0506 (et très certainement dans la version US) :

- L'effet de vapeur qui s'échappe des têtes de vos Manahoars est proportionnel à leur capacité à vous recharger rapidement en mana. Plus la fumée est faible, et

moindre est leur pouvoir de recharge. Tout comme votre magicien, les Manahoars sont sensibles à l'éloignement de vos fontaines de mana pour la fourniture en énergie magique. En fait, dans un cas d'éloignement maximal, il est même possible que votre mana ne se recharge plus. Si vos Manahoars fument et qu'ils sont dans un endroit sûr, rien ne vous empêche de les employer pour ressusciter.

- Si jamais vous êtes tué dans une bataille, n'abandonnez pas immédiatement les lieux pour ressusciter votre magicien près d'une fontaine, car la bataille peut virer à la catastrophe. Une fois sous forme d'esprit, vous ne pourrez peut-être pas capturer des âmes ennemies ou créer des créatures, mais rien n'empêche de commander à vos créatures vivantes, tout en étant un fantôme indestructible, et vos décisions stratégiques seront généralement meilleures que si vous laissez vos créatures livrées à elles-mêmes.
- La téléportation du magicien est très utile pour les déplacements rapides d'urgence, genre parer une attaque de votre autel. Mieux, toutes vos créatures proches se téléportent avec vous pour la même dépense de mana. Il est donc judicieux de patienter quelques secondes pour permettre à vos créatures de se rapprocher suffisamment de vous avant de lancer le sort de téléportation. N'oubliez pas que vous pouvez créer une « boîte » de capture directement sur la mini-carte, pour grouper vos créatures, puis cliquer sur votre magicien. Et voilà, toutes vos troupes vont rappliquer pour vous garder, et là il n'y aura plus qu'à vous téléporter avec votre armée. Truc de téléportation : vous pouvez bien sûr cliquer sur toute icône de structure comme destination, mais également les petites flèches qui indiquent la direction de vos structures hors du champ visuel de la mini-carte.
- N'oubliez pas que le sort d'accélération est utilisable également sur vos troupes. Booster la vitesse d'une unité lente ou d'un « docteur sac » est souvent un plus. Certaines unités se battent même plus rapidement, et comme le sort de vitesse nécessite peu de mana, il se régénère vite.

RUNE

Par Thor ! Les Vikings sont de retour. Les temps sont rudes pour nos grands blonds moustachus, car Loki fait encore des siennes. Attrapez votre marteau magique et préparez-vous avec ces codes runiques en provenance directe du Valhalla. À utiliser sur la version française azerty 1.01 du jeu. Une fois dans le jeu, appuyez sur la touche [TAB] pour provoquer l'apparition d'une ligne de saisie dans le coin bas gauche de l'écran. À présent, tapez l'une des commandes qui suivent :

CHEATPLEASE
Code de validation du mode de triche. Affiche le message « cheats enabled » une fois actif. Retaper le code pour le désactiver.
GOD
Mode invincible. Affiche message « god mode on », activ./désact.
FLY
Mode volant. Affiche msg « you feel mush lighter »
GHOST
Mode passe-murailles. Affiche « you feel etheral »
WALK
Retour à la normale, après usage des codes : GHOST / FLY
KILLPAWNS
Désintègre tous les ennemis
BEHINDVIEW 0
Vue à la première personne
BEHINDVIEW 1
Retour à la vue normale, derrière le perso
PLAYERSONLY
Bloque l'animation des persos contrôlés par le PC, activ./désact.
SETJUMPZ XXXX
Règle la puissance de saut (XXXX entre 300 à 2300 environ)

SUMMON nom_objet
Génère l'objet désiré juste devant votre perso. Avec nom_objet à choisir dans la liste qui suit. La touche Utiliser (Ctrl) permet d'attraper l'arme ou l'objet. Attention, certaines armes ne sont pas utilisables avec tous les boucliers.
VikingShortSword
Épée courte Viking
VikingBroadSword
Épée large Viking
VikingShield
Bouclier Viking
VikingShieldCross
Bouclier Viking
RustyMace
Masse rouillée
RomanSword
Épée romaine
SigurdAxe
Hache de sigurd
HandAxe
Petite hache de lancer
DwarfBattleSword
Épée de bataille naine
DwarfBattleAxe
Hache de bataille naine
DwarfBattleHammer
Marteau de bataille nain
DwarfWorkSword
Épée naine de travail
DwarfWorkHammer
Marteau de travail nain
DwarfBattleShield
Bouclier de bataille nain
GoblinAxe
Hache de lutin
GoblinShield
Bouclier de lutin
RuneOfPower
Rune de puissance
RuneOfPowerRefill
Recharge Rune de puissance
RuneOfHealth
Rune de santé
RuneOfStrength
Rune de soif de sang
MagicShield
Bouclier magique
DarkShield
Bouclier noir
Torch Torche

BALDUR'S GATE 2

Quelques astuces pour faciliter l'accomplissement de vos quêtes dans BG 2, en VF 2.022956. Quoi qu'il arrive, placez-vous toujours du bon côté du Golem, et prenez garde au terrible Elementhal Suisse...

- Comme tout vieux routard d'AD&D peut en attester, le bon usage d'un voleur est primordial à la réussite d'une aventure. Une des principales missions des « monte-en-l'air » est la reconnaissance solo des lieux et des pièges (et leurs désamorçages) avant le passage du gros de la troupe. Utilisez la capacité spéciale « Furtivité » (jusqu'à la réussite de l'action), puis cliquez immédiatement sur « Détecter pièges ». Comme le voleur met un certain temps à quitter les ombres (entre 5 et 10 sec. environ), le voilà à la fois invisible et en mode Détection de pièges. Recliquez (ou utilisez le raccourci) sur « Furtivité » avant la sortie des ombres, à nouveau sur

« Détecter pièges » et ainsi de suite. De cette manière, vous serez capable d'aller n'importe où sans grand risque. Si jamais, à un moment critique, vous aviez un « Échec du camouflage dans l'ombre », pas de panique : mettez-vous hors de vue derrière un obstacle et cachez-vous dans l'ombre à nouveau. Il est indispensable que le voleur dispose toujours d'une ou deux potions de vitesse sous la main. Ainsi, dans les rares cas où un monstre capable de vous détecter décidera de vous prendre en chasse, vous n'aurez aucun mal à le larguer ou faire jeu égal avec lui, s'il est suffisamment vicieux pour lui-même avaler une potion de ce genre. Les monstres ayant tendance à se jeter sur le premier aventurier venu, rien ne vous empêche d'attirer le monstre imprudent dans une belle souricière montée par vos compagnons (cachés derrière un coude, vos guerriers étant en première ligne et vos magiciens hors de portée du combat de mêlée, mais prêts à attaquer magiquement ou avec des armes à distance au même moment).

- Lorsque vous trouvez des objets magiques et qu'il faut les identifier, ne vous jetez pas immédiatement sur vos parchemins ou sorts d'identification. En effet, selon leur niveau de connaissance, certains de vos persos (généralement les magiciens) sont capables d'identifier les objets magiques simples sans gaspiller de sorts. Faites donc regarder l'objet inconnu par tous vos personnages avant d'en venir aux sorts.

- Une des limitations de Baldur's Gate 2 est que l'on ne peut sélectionner directement un personnage à la souris, s'il se trouve derrière une porte (compensation éventuelle en cliquant sur le portrait du personnage). Et pire : si un monstre est caché juste derrière une porte, il est impossible de le sélectionner comme cible. Il faut donc éviter les combats dans cette situation. De plus, bien que la porte semble un avantage tactique, de par l'effet « goulot d'étranglement », qui empêche un trop grand nombre d'ennemis d'attaquer de front, elle donne en réalité des situations fouillis, style « combat à 12 dans les chiottes », où l'on a du mal à savoir qui fait quoi. Sans compter que vous ne pourrez pas forcement déployer au mieux votre puissance de feu, puisque les archers et autres frondeurs nécessitent un minimum de ligne de mire pour tirer.

- La routine de déplacement automatique des personnages est passablement vérolée, et si vous ne faites pas attention dans vos ordres de mouvement, risquent de décider certains des membres du groupe de se séparer pour essayer de nouvelles routes ou détours bien biscornus, ce qui risque de les mener en plein territoire inconnu et souvent mortel, alors que vous pensiez qu'ils empruntaient tranquillement une route déjà sécurisée. Servez-vous de la carte du donjon pour surveiller, et dès la moindre velléité de séparation, utilisez la commande « arrêt de groupe » (l'icône en forme de croix) pour stopper immédiatement les frais, puis redéfinissez les déplacements. Notez que toute imparfaite qu'elle soit, la routine de déplacement a son avantage : dans certains niveaux compliqués, vous trouverez souvent des parties accessibles (le curseur placé dessus prend la forme d'un viseur) dont vous ne connaissez pas le chemin d'accès. En double-cliquant sur l'endroit, vos personnages essaieront de s'y rendre (surveillez-les de près), et après moult détours, trouveront la voie d'accès souvent cachée dans le décor.

B-17 FLYING FORTRESS

Quelques astuces pour survivre aux raids de bombardement dans la VF de B17 Flying Fortress. Un avion solide certes, mais lent aussi :

- Pendant la partie de préparation de la mission, faites bien attention à définir soigneusement vos points de repère de trajectoire, en évitant les concentrations de canons anti-aériens ennemis, pour le trajet aller comme le retour de mission. Malgré un temps de vol plus important pour rejoindre l'objectif, vous réduirez vos pertes de manière significative, et le bombardement final n'en sera que plus efficace.

- N'oubliez pas d'utiliser vos chasseurs au maximum dès le début de la mission. Puisque vous pouvez prendre les commandes de vos avions d'escorte à tout moment, il est judicieux de rester en mode Chasseur, pour maintenir à distance les chasseurs ennemis aussi longtemps que possible. Vous pourrez toujours retourner facilement dans les bombardiers pour vous défendre, lorsque les avions de l'ennemi seront à portée de feu de ceux-ci.

- Lors des combats, passez régulièrement en vue externe, pour vérifier l'état de vos moteurs. En effet, si votre copilote vient à être touché, vous n'aurez aucun avertissement sur l'état de l'avion. Comme les feux de moteur ou les fuites de carburant peuvent faire capoter la mission, n'hésitez pas à couper un ou deux moteurs si nécessaire, ou quitter la formation pour économiser du fuel. Pour éteindre un moteur en feu, l'extincteur peut ne pas suffire ; dans ce cas, essayez de plonger vers le sol en maintenant une vitesse entre 350 et 400 miles par heure.